N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

145
FÉVRIER 2003

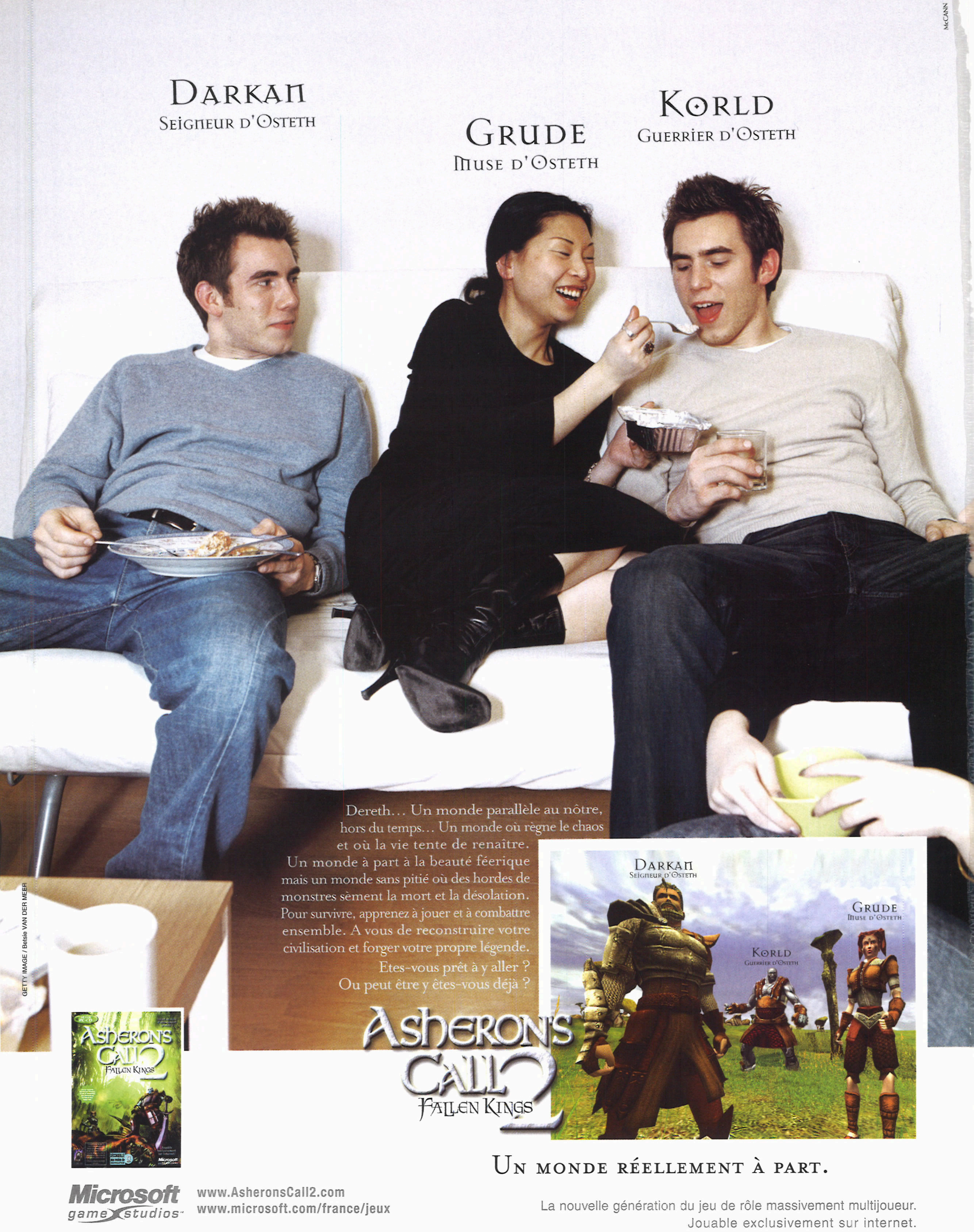
T 02788 - 145 - F: 5,90 €

Tests : Command & Conquer Generals · Impossible Creatures · BattleField 1942 : the Road to Rome...
News : Indiana Jones et la Machine Infernale · Tomb Raider : l'Ange des Ténèbres
Bêta-versions : Anno 1503 · IL-2 Forgotten Battles · Raven Shield...
Dossiers : La classification des jeux vidéo · Spécial Flight Simulator
Matos : PowerBook G4 · Aureon 7.1 Space · Asus P4G8X

R A Y M A N 3

COMMAND & CONQUER GENERALS · IMPOSSIBLE CREATURES · joystick 145 FEVRIER 2003 · 5,90 €

NUMÉRO 145 · FÉVRIER 2003 · FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € · ANT-GUY 6,90 € · REU 8,50 € · BEL 5,90 € · CH 11 FS · ALG 500 DA
AND 5,90 € · CDN $ 9,95 · GRE 7,30 € · LUX 5,90 € · MAR 75 DH · MAY 8,50 € · PORT CONT 5,90 € · TOM 1600 F CFP


McCANN
DARKAN
SEIGNEUR D'OSTETH
GRUDE
MUSE D'OSTETH
KORLD
GUERRIER D'OSTETH
Dereth… Un monde parallèle au nôtre,
hors du temps… Un monde où règne le chaos
et où la vie tente de renaître.
Un monde à part à la beauté féerique
mais un monde sans pitié où des hordes de
monstres sèment la mort et la désolation.
Pour survivre, apprenez à jouer et à combattre
ensemble. A vous de reconstruire votre
civilisation et forger votre propre légende.
Etes-vous prêt à y aller ?
Ou peut être y êtes-vous déjà ?
GETTY IMAGE / Betsie VAN DER MEER
Asheron's Call 2
Fallen Kings
DARKAN
SEIGNEUR D'OSTETH
GRUDE
MUSE D'OSTETH
KORLD
GUERRIER D'OSTETH
UN MONDE RÉELLEMENT À PART.
Microsoft
game studios
www.AsheronsCall2.com
www.microsoft.com/france/jeux
La nouvelle génération du jeu de rôle massivement multijoueur.
Jouable exclusivement sur internet.
© 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios et Asheron's Call, Fallen Kings sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
SIÈGE SOCIAL : 10, rue Thierry-Le-Luron,
92592 Levallois-Perret Cedex
RÉDACTION : 124, rue Danton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL : Christine Lenoir
DIRECTEUR DÉLÉGUÉ : Pascal Traineau
PRINCIPAL ACTIONNAIRE : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Christine Lenoir

Sommaire

145 FÉVRIER 2003

LA RÉDACTION
RÉDACTEUR EN CHEF : Jérôme Darnaudet (jdarnaudet@hfp.fr)
RÉDACTEUR EN CHEF-ADJOINT : Stéphane Hébert
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Sophie Prétot
CORRECTRICES : Anne Pavan et Sonia Jensen
ASSISTANTE DE RÉDACTION : Nathalie Brun
NEWS : Par toute l'équipe
BÊTA-VERSIONS : Pete Boule (Pierre le Pivain), Bob Arctor (Fabien Deleval), ackboo (Olivier Perron), Monsieur Pomme de Terre.
TESTS : iansolo (Olivier Aubin), Pete Boule, Bob Arctor, ackboo, Ivan le Fou (Ivan Gaudé), Monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati).
RUBRIQUE MATOS : Doc Caféine (Arnaud Chaudron).
REPORTAGES : Pete Boule.

LA MAQUETTE
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Stéphane Noël
2E RÉDACTRICE GRAPHISTE : Sonia Nini
MAQUETTISTES : Catherine Branchut, Adeline Clère, Suzie Gorini, Aline Saussier, Nicolas Lainé.
CORRECTEUR PHOTOGRAPHIQUE : Stéphane Leclercq
ILLUSTRATEUR : Didier Couly
ICONOGRAPHE : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
DIRECTRICE COMMERCIALE :
Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ :
Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jffeneux@hfp.fr
CHEF DE PUBLICITÉ : Benoît Léoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
ASSISTANTE DE PUBLICITÉ : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)
PROMOTION : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr, assistée de Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 66 76) sbondon-rostang@hfp.fr

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

76

DOSSIER
Le système de classification des jeux vidéo est-il absurde ? Le dossier concocté par Ivan le Fou nous démontre combien ce système est à la fois illogique et inefficace.

84

TESTS
Assemblez des bestioles zarbis avec Impossible Creatures, partez à la conquête du monde libre avec C&C Generals ou éclatez-vous en réseau avec Road to Rome, l'extension pour Battlefield 1942.

122



MATOS
Notre bon docteur Caféine a été infecté par un virus tropical extrêmement virulent. La preuve, il nous parle d'Apple dans la rubrique Matos : le portable G4.

132



RÉSEAU
Quand il fait froid, les rôlistes pratiquants ressortent les dés à vingt faces pour des campagnes survoltées. Impossible alors de ne pas vous reparler du très sympathique Neverwinter Nights dans la rubrique Réseau.

ET AUSSI...

ABONNEMENTS
ABONNEMENTS : BP50 002 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15 - Fax : 01 41 34 93 90 (abonnementsjoystick@hfp.fr) Tarifs 1 an (11 nos)
France : 39,90 euros. Tarif étranger au 01 55 63 41 15
ANCIENS NUMÉROS : 03 20 12 86 01
Promévente 08 00 19 84 57
PHOTOGRAVURE : Compo Imprim - Hafiba
IMPRIMÉ PAR : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
DISTRIBUTION : Transport Presse
Ce numéro comprend un CD AOL jeté sur la couverture en France métropolitaine et pour les abonnés.
Il contient également un encart abonnement jeté, deux CD-Rom gratuits ainsi qu'un supplément de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
RESPONSABLE : Frédéric Garcia
CENTRE SERVEUR : Nudge Interactive

Réalisation du CD-Rom
Bob Obrenic, Lord Casque Noir, Gana (Michael Sarfati), TBF (Emmanuel Bézy)



Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

COUVERTURE
Rayman 3 © Ubi Soft

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE





AMSTERDAM, ATHENS, FRANKFURT, LONDON, MILAN, PARIS, ROME, NEW YORK, SAN FRANCISCO, MELBOURNE, TOKYO
PUMA est fier d'être partenaire de la Fédération Jamaïquaine d'Athlétisme.
PUMA®
puma.com



DÉTAIL DU CD-ROM

PoUr ce nOuVEL éDitO coMplètement inUTile De La RubriQUE CD, jE vOudrAis vOuS pArLeR De CEs GEnS dE l'OmBRE que sonT LeS secrétaIreS DE réDACtiOn. IL fauT saVOir Que lORsqU'uN piGiSte REnD uN TEXTe, Il eSt géNéralEMENt bOurré dE fAUtEs D'ORtHogrAphE. SI jOySTIcK ParAiSSalt SANs êTRe PASsé enTRe LES MAiNs eXpeRteS De cEs gENTiLleS seCrétAiReS (jE dis GeNTILLeS, Car LE métiEr Est GéNéRAlemeNt FémIniN, comME POur lEs sAges-femmes Ou Les bûChEROnS), vouS AuRleZ L'iMpReSSiON dE LirE UNe dicTée écRIte PaR UN éLèvE dE CM2 uN PeU crétIN. Les ParTIclpEs pasSéS, lEs PlurIEls, lES COnjUgAIsoNS aUtrEs QUE La PRemièrE peRSoNNE Du PréSeNt, touT CELa nOus eST CoMPLèTemeNt éTRangeR. NOuS SoMmEs des FOUs, Des ReBeLles, dEs POèTEs, DEs tRouBaDours du cyBeRMOnDE, poUr noUS L'oRtHogrAPHe n'EsT qu'uN viL CarcAn CRéé Par deS aCadéMICIEns SéNileS Au sERvIce De lA BourGeoISIE réACTIONNAiRE. AloRS NOuS écRIVoNs n'iMpOrtE CoMMeNT, ON s'en cOGNe, On S'En SurtAPe, On OuBLiE LeS céDiLleS eT LeS ACCeNtS cIRcoNflEXeS, cOmME DES chIEns éGoïstES. OUi, Car dERrièrE, nous SAVOns que nouS PouVOns COmPTer SUR eLles, leS féEs De l'OrThOgrAphe, leS MagICieNnES De la SyntaxE, lEs PRINCeSsEs de la gRAmmAIRe. ALOrS VolLà, Ce tEXtE-CI, JE L'Ai RelU 30 FoIS aveC Un bEsCHerEllLe SoUS LE NeZ pour êtrE Sûr Qu'Il n'Y ait pAs une SEUle FaUte d'oRThogrAPHe. J'AI VérIfIé TouS lES aCCoRds, tOuTes lES CoNjUGalSoNs, touS Les aCcEnTs, riEn nE MAnQUE. AUjourd'hUI, J'auRai DoNC faiT MA BOnne AcTiOn : ReNDrE auX sECRétaiREs un éDiTO prOpRE, saNS fauTes, ET SUrTout, c'eST Le pLus IMpORtaNt, uN teXtE CLAIr eT FaCile à ReLire. C'eSt mA façoN à MOi dE LeUr DirE : « Merci ! »

ackboo

DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 98/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.1

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 9x/Me/2000/XP. Elle nécessite au minimum un Pentium 300 MHz, 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 600, de 128 Mo de RAM, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu

DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création ? N'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.



Contenu du CD n°1

Les démos

Répertoire \DATA\DEMOS

DIRECTX 8.1 : La version installable depuis l'interface est la version destinée à Windows 98/Me. Vous trouverez dans le répertoire la version NT et 2000, DirectX 8.1 étant déjà intégré à XP.
Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX81FRN.EXE (version Windows 98/Me)
Cliquez sur DX81NTFR.EXE (version Windows NT 4/2000)

QUICKTIME 5 : Répertoire \DATA\QUICKTIME5
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.



Project IGI 2

Genre : Shoot 3D
Éditeur : Codemasters
Config minimum : 700 MHz, 128 Mo, Carte 3D 32 Mo, DirectX 8.1
Fichier : Data\Demos\IGI2\igi2.exe

En résumé

Voici la démo multiplayer de Project IGI 2. Elle va vous permettre, en utilisant cette grosse pourriture de Gamespy Arcade, de trouver des serveurs de jeu pour tester quelques maps en réseau. Bob Arctor y a pas mal joué, il trouve ça plutôt réussi, même s'il faut avouer qu'il y a encore quelques petits réglages à faire sur la précision des armes. Le gameplay s'apparente au premier Project IGI 2, c'est plutôt réaliste et les décors s'étendent à perte de vue grâce au moteur 3D maison de Innerloop.
Le jeu final comportera aussi une partie solo dans laquelle on incarnera un supermilitaire qui devra s'infiltrer dans les bases ennemies. Il y aura 19 missions, 30 flingues différents et une foule d'équipements high-tech genre lunette thermique et Pocket PC à affichage satellite, la classe.

Touches

Déplacement du perso	ZQSD
Tir principal/secondaire	bouton gauche/droit
Arme suivante/précédente	F/V
Recharger	R
Lâcher l'arme	G
Saut	Espace
S'accroupir	MAJ Gauche
Se relever/se baisser	Q/Z
Courir/Marcher	Caps Lock
Inventaire	O
Shop	J
Activer un objet	E
Jumelle	B
Zoom avant/arrière	H/N
Lunette thermique	T
Map	la touche « ? »
Objectif	O
Afficher les scores	TAB
Radio	Y
Radio pour l'équipe	U



Rallisport Challenge

Genre : Course eud'bagnole
Éditeur : Microsoft
Config minimum : 733 MHz, 128 Mo, Carte 3D 32 Mo avec support T&L, DirectX 8.1
Fichier : Data\Demos\Rallisport\rallisport.exe

En résumé

Même si ce n'est pas le meilleur jeu de rallye de tous les temps, Rallisport Challenge n'en reste pas moins un bon jeu (nous lui avons collé 7/10 dans un précédent Joy) et mérite l'attention de tous les fans de sports mécaniques sur PC. Si la réalisation technique est impeccable (environnements 3D très variés, bagnoles magnifiquement modélisées), le jeu pèche par un petit manque de précision au niveau des contrôles. Cette démo devrait vous permettre de vous faire une idée, elle permet de parcourir en mode Rallye la piste « Safari SS-1 ». Le jeu final comporte 48 circuits, 29 bolides et 3 autres modes de course : le Hill Climb, le Rallycross et un mode Conduite sur glace assez marrant.

Touches

Si vous avez un bon volant Force Feedback, branchez-le directement, il sera tout de suite reconnu par le jeu. Sinon, vous pourrez vous contenter du clavier :

Accélération/freinage	touche fléchée haut/bas
Passer une vitesse	Q
Rétrograder	W
Remettre la voiture au milieu de la piste	Entrée
Frein à main	Espace
Changer la caméra	C
Vue arrière	CTRL




EA GAMES
Challenge Everything™*
france.ea.com
La ville de vos rêves.
A portée de main.
PC CD-ROM
4
SIMCITY
Dans SimCity™ 4, vous ne vous contentez pas de bâtir votre ville, vous y introduisez la vie.



Les démos

Rayman III

Genre : Plate-forme
Éditeur : Ubi Soft
Config minimum : 600 MHz, 128 Mo
Fichier : Data\Demos\Rayman3\rayman3.exe

En résumé

O.K., je sais ce que vous vous dites : « J'ai 25 piges, j'ai une femme, deux mômes, un 4x4 flambant neuf, un crédit sur 15 ans pour ma baraque, un job à responsabilités, alors la démo de Rayman, c'est pas pour moi ». Tout faux. Ce nouveau Rayman est tellement bien fait que même l'adulte respectable que vous êtes risque de s'éclater dessus. Les décors sont splendides, le gameplay est ce qui se fait de mieux dans le genre sur PC, et même l'humour est au rendez-vous. Cette démo vous permettra de découvrir 3 niveaux. Le premier n'est pas terrible (il est en fait tiré des niveaux d'apprentissages du jeu, où l'on s'entraîne à sauter et à buter des ennemis gentillets), mais les 2 autres vous donneront une bonne idée du jeu final.

Touches

Contrôle de Rayman	touche fléchée
Tirer	barre d'espace
Saut	Q
Hélicoptère	maintenir le bouton Q enfoncé
Roulade	W
Déplacement latéral	CTRL droit
Mode Look	touche 4 du pavé numérique







Splinter Cell

Genre : Action/infiltration
Éditeur : Ubi Soft
Config minimum : 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte 3D 64 Mo
Fichier : Data\Demos\Splinter\splintercelldemo.exe

En résumé

Cette démo, c'est LA démo à essayer ce mois-ci. Attention toutefois, les exigences matos sont costaudes : il vous faudra 1 GHz et 256 Mo de RAM minimum pour que ce soit jouable. Possesseur de carte ATI, pas de bol, cette version n'est optimisée que pour les GeForce3 et les GeForce4... Mais si vous avez tout ce qu'il faut dans votre PC, alors vous allez vous régaler. Cette démo contient un niveau, Tbilissi, il s'agira de s'infiltrer dans une sorte d'hôpital. La mission propose des situations variées qui devraient vous donner un bon aperçu du gameplay fantastique de ce jeu.

Touches

Le jeu est réglé pour les claviers QWERTY, vous devrez donc impérativement faire un tour dans le menu des options pour reconfigurer correctement les touches. À part ça, voici quelques conseils pour vous en sortir :

- En début de mission, dans le couloir des cellules, faites un saut près d'un mur puis, une fois en l'air, maintenez le bouton de saut enfoncé pour faire un « Split Jump ». Le perso fera alors le grand écart entre les 2 murs. Attendez que le garde passe en dessous pour lui retomber dessus et l'assommer.
- L'item « Optic Cable » de votre inventaire sert à regarder sous les portes. Il suffit de s'approcher d'une porte, de s'agenouiller et d'appuyer sur le bouton Fire pour l'activer. Vous pouvez ensuite diriger la caméra avec la souris.
- Le garde qui se trouve dans le laboratoire, derrière la baie vitrée, peut se prendre en otage pour être interrogé. Il faut s'approcher de lui par-derrière en mode Silencieux (réglez votre vitesse grâce à la molette de la souris), et utiliser la touche action (barre d'espace par défaut) lorsque vous êtes tout proche.
- Dans la morgue, shootez la camera en passant derrière les rideaux transparents. Détruire les caméras ne déclenche pas l'alarme.

Quelques touches essentielles :

F5	Sauvegarde rapide
F8	Chargement rapide
CTRL	Inventaire
Pour entrouvrir légèrement les portes	Appuyez sur la touche d'action, puis sur la touche de recul
Pour régler la vitesse de marche	molette de la souris
Pour activer la vision de nuit	touche « 2 » (celle au-dessus du Z)



Contenu du CD n°2

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Les sharewares et autres fichiers

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

cdex_150b9_enu.exe	CDex 1.50 Beta 9
ludmix10.zip	Musique de lecteurs (techno)
MP3GainFULLinstall_0.9.7.exe	MP3Gain 0.9.9 Beta
noisenakplus.exe	NoiseNakPlus v5.1.0
Ultrasyd - Jazzy Interlude.zip	Jazzy Interlude
wa3install_build493.exe	Winamp 3.0 Build #493 Alpha

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

absetup.exe	Avant Browser 7.0.2.8 (clone freeware de Netcaptor)
dap53.exe	Download Accelerator Plus 5.3.9.4
dynsite.zip	DynSite v1.11 Build 683.5
idman310.exe	Internet Download Manager v3.10
mailwasher2b19.exe	MailWasher 2.0.19 Beta
ncsetup.a1000.exe	NetCaptor 7.1.0 Beta 2
setupspambully.exe	Spam Bully 1.0.0.20 Beta 1
Thebat.exe	The Bat! 1.63 Beta 1 (Excellent client email)

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertoriés ci-dessous, faute de place, ainsi que les fichiers suivants :

slowview.exe	SlowView 1.0 RC2 (clone freeware de ACDSee)
tvtool68.zip	TVTool 6.8.4.2
WMEncoder.exe	Windows Media Player 9.0 pour Windows XP
zmatrixsetup_1_4_4.exe	ZMatrix 1.4.4
zoomplayer300b4.zip	Zoom Player v3.00 Beta 4

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

alchimy.zip	Map alchimy pour Team Fortress Classic
bonusmaps.zip	Missions Bonus pour Warcraft III
coral_sea_map.exe	Carte Bonus Coral Sea pour Battlefield 1942
denrees_perissables.abel.pbo.zip	Mission Opération F-lashpoint
DM-Q3-DM17.zip	Une map Quake 3 converti pour UT 2003
Entropy_DSQ.zip	Map Entropy_DSQ pour Team Fortress Classic
generally103.zip	Generaly 1.03, un jeu de course surpuissant
hospice.zip	Map The Hospice pour Team Fortress Classic
kqueryinst310743.exe	Kquery 3.0 Beta (clone de Gamespy)
officialyurimappack5.zip	Cartes Bonus pour Alerte Rouge 2
pfx2demo.exe	Pontifex II, un jeu de construction de pont
sf_180_win.exe	Strike Force 1.80 (mod pour UT)
tn2inst.exe	Tetrinet II
vitamin_l.zip	Map Vitamin_l pour Team Fortress Classic
xmas_addon.exe	Carte Bonus Firestorm pour Haegemonia

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelle que nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEUR



Contenu du CD n°2

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Les sharewares et autres fichiers (suite)

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

aao_patch_140to150.exe	Patch 1.40 à 1.50 pour America's Army : Operations Recon
aomupdate102.exe	Patch 1.02 pour Age of Mythology
arxfatalis_fr_patch_v1_15.exe	Patch 1.15 pour Arx Fatalis VF
ee_update_fr_1004_2000.exe	Patch 1.004 à 2.000 pour Empire Earth VF
morrowind_v1_2_0813_fr.exe	Patch 1.2.0813 pour Morrowind VF
nwoupgrade1.0-1.3.exe	Patch 1.3 pour New World Order
PNO.zip	Patch NON OFFICIEL Pour Morrowind – Version finale 1.1
soaupdate_1.1.2.178fr.exe	Patch 1.1.2.178 pour Soldiers of Anarchy VF
sof2goldlite.exe	Patch 1.03 Gold pour Soldier of Fortune II
syberia_sp2.exe	Patch SP2 pour Syberia
ut2003-winpatch2166.exe	Patch 2166 pour Unreal Tournament 2003

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

hw32v400b4.exe	Hex Workshop 4.00 Beta 4

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

avg6434fu_free.exe	AVG Free 6.0.434 (Antivirus)
cmset.exe	Cool Mouse 3.4
cwrtinst.exe	Coding Workshop Ringtone Converter 3.9.2
DirkeyNTXP20beta1.exe	Dirkey NTXP 2.0 Beta 1
e-Backup 1.4.msi	e-Backup 1.42 Beta Build 601
Fast.exe	Fast Defrag 1.2
InstallStartupMgr.exe	WheresJames Startup Manager 1.1
NetRunBetaSetup.exe	NetRun 1.2.1.1 Beta
nsis20b0.exe	Nullsoft Install System 2.0
objectdock085.exe	ObjectDock 0.85
san9310.zip	SiSoftware Sandra 2003.1.9.31
utconv-v2.zip	UTConv Version 2.0
wace23b4.exe	WinAce 2.3 Beta 4
wrar310.exe	WinRAR 3.1.0
xq-xsetup-63.zip	X-Setup 6.3

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« déziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CDn°2 (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.


cdv
www.cdv.de


FOCUS

patches

par Bob Arctor

Février, c'est le mois où les jeux et les patches ne se bousculent pas au portillon. La raison scientifique à tout cela est qu'un nombre important de programmeurs américains s'étouffent au repas du réveillon en avalant des os de dinde, voire même des dindes entières pour les plus obèses d'entre eux.









New World Order

_ UPGRADE 1.3_

Tiens, revoilà le jeu qui avait un gros bug, pardon, qui ÉTAIT un gros bug. Dites bonjour à New World Order. Pour les malheureux qui ont acheté ce jeu malgré nos avertissements, il y a une grosse update ce mois-ci. Première bonne nouvelle, une compression des textures qui fait gagner entre 35 et 45 % de RAM. Donc, a priori, sur les systèmes dotés d'au moins 256 Mo, on n'utilisera plus la mémoire virtuelle. D'après les auteurs, le patch offrira un rendu du monde 25 % plus rapide, ainsi que 50 % de vitesse en plus dans le mode solo. La vache... Autrement, il corrige le problème des joueurs bénéficiant d'une grosse bande passante et qui empiétait sur celle des adversaires moins bien fournis. Le fichier introduit aussi un système de compensation de lag pour un meilleur positionnement. Le bug qui faisait crasher le jeu en mode Spectateur a lui aussi disparu dans les oubliettes de l'histoire, où NWO serait bien inspiré de retourner.
www.avault.com/pcrl/dlftp.asp?url=ftp.p3int.com/NWOUpgrade1.2-1.3.exe (842 Ko)

Vietcong

_ PATCH DÉMO 0.97 _

Que ceux pour qui la démo de Vietcong a laissé une très mauvaise impression, pas de panique, c'était une plaisanterie les gars, c'est pas aussi mauvais en fait. C'est tout du moins ce que les développeurs prétendent en codant ce patch destiné à leur banc d'essai multijoueur, sorti le mois dernier. Donc, ça pèse 10 mégas, et ça corrige « deux douzaines de bugs de gameplay ». Bigre, j'espère qu'ils n'ont pas oublié de réduire les têtes des personnages de moitié : on se croirait dans Super Mario version jungle.
www.vietconggame.com/us/downloads.html

Empire Earth

_ PATCH 2.0 _

Empire Earth a été une déception pour beaucoup malgré une foule de trucs intéressants. Le patch 2.0, qui a lui aussi tardé à venir, ajoute de nouvelles options afin de rendre le jeu multijoueur un peu plus passionnant. On y trouvera donc le mode Quickplay qui se base sur le niveau du joueur mais aussi de nombreux perfectionnements dans la liste des parties réseau et des chat rooms.

ftp.sierra.com/pub/sierra/strategy/empireearth/updates/si_empireearth_update_fr_1004_2000.exe (10.5 Mo)



American Conquest

_ MINI PATCH 1,45 _

Ce patch upgrade le jeu American Conquest (son numéro de version restera toutefois inchangé). On trouvera un protocole multijoueur amélioré afin de réduire le lag, un log de la RAM supprimé, et, grande nouvelle, des carences d'I.A. moins nombreuses. Chacun des scénarios, ou presque, se voit retravaillé de différentes façons, notamment dans la répartition des ressources, ainsi que dans les événements survenant en cours de partie.
gamesweb.com/pc/downloads/patches/detail.php?item_id=29600 (5 Mo)





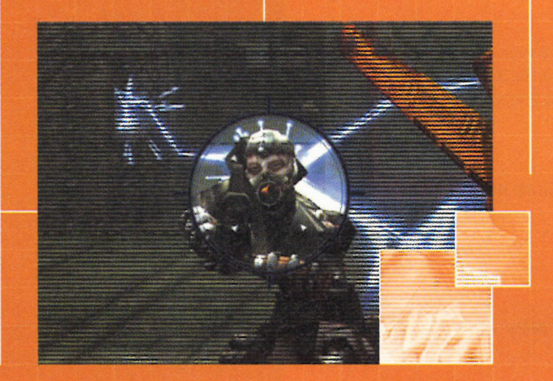


Unreal Tournament 2003

_ PATCH V2166 _

Et zou, le premier big patch pour le FPS de l'année. Au menu, la possibilité d'enregistrer des démos (mais toujours pas en multijoueur en tant que client), le friendly fire qui a un impact sur les scores de toute l'équipe, les personnages un peu moins « ombrés », le déclenchement du straff mieux réglé. Le bug des drapeaux en Citadel a été fixé tout comme les dysfonctionnements du lance-roquettes. Les miniguns ont plus de munitions, et il y a de meilleurs réglages pour le mode Spectateur. Dans un tout autre chapitre, on réduit le délai minimal autorisé entre chaque message vocal, on trouve une commande « drop flag », ainsi qu'une distance du fog qui a été réajustée dans certains niveaux.





Battlefield 1942

_ PATCH 1.2 _

Battlefield est l'une des grosses révélations multijoueurs de cette année. Le seul problème réside dans la gourmandise du moteur 3D, qui demande une bécane puissante pour afficher un niveau graphique raisonnable. Malheureusement ce patch ne règle pas ce problème, mais corrige cependant un bon nombre de trucs en réseau. Tout d'abord, il rend le combat au corps à corps plus précis en cas de problème de synchro. Il supprime la déconnection des joueurs en faveur de nouveaux venus, tout comme les problèmes inhérents à la reconnexion lors des changements de maps. Le bug des données corrompues sur la carte du bocage a disparu, les settings des serveurs dédiés fonctionnent maintenant correctement. Côté gameplay, de gros changements aussi : la jeep est plus sensible aux obus (un coup au but la fera exploser). Les B-17 largueront l'ensemble de leurs bombes bien plus rapidement, les tanks seront moins sensibles aux grenades (diminution de la moitié des dégâts infligés). Les canons anti-aériens tirant sur les hommes de troupe les tueront automatiquement. Le tir en marchant devient un peu plus précis avec les armes de poing, les dégâts qu'infligent les mitrailleuses se verront eux aussi boostés. Le char Tigre a ses points de vie augmenté d'un quart. Les cheats « wireframe, long view distance et turning off fog » ne sont désormais plus exploitables. On y trouve aussi une meilleure gestion du son, une meilleure optimisation de la mémoire, ainsi qu'une révision de l'I.A. à destination des rares personnes qui y jouent en solo. Il ne manque rien ? Ah si, ça serait cool de virer automatiquement les crétins qui font du team killing.
www.3dgamers.com/games/battlefield1942/ (21.2 Mo)

COURRIER

Ce courrier est dédié à tous les policiers du commissariat de Gougnac (Hautes Alpes). Il paraît que nous y avons plein de lecteurs, mais qu'ils n'osent pas nous écrire de peur de se faire vanner. Bah, c'est pas grave, on va leur faire un coucou quand même parce qu'ils sont sympas. Salut donc à HacKeeeR[22], L0RdD3STR0Y[22] et W4ReZb0Y[22] !

monsieur pomme de terre

Uninstall Gamespy !...

C'est bon, Gamespy vient de me gaver définitivement. Vous aviez parlé dans la rubrique Utilitaire d'un freeware semblable à Gamespy, mais en beaucoup mieux. Il permettrait par exemple de filtrer les serveurs suivant plein de critères. Si vous voyez de quoi je parle, pouvez-vous m'indiquer son nom ?

Le Parrain

Petit rappel pour ceux qui ont manqué des épisodes : pendant longtemps nous recommandions à tous ceux qui jouaient sur Internet d'utiliser Gamespy pour trouver des serveurs. Mais le soft a connu un tel succès que ses développeurs en ont profité pour abuser de la situation : à chaque connexion, ils essayent maintenant de nous vendre des produits super inutiles et nous pourrissent de publicité. Plus impardonnable encore, ils se sont reposés sur leurs lauriers : leur soft est aujourd'hui dépassé. Nous lui préférons largement maintenant The All Seeing Eye. C'est le soft que vous cherchez www.udpsoft.com/eye

... et uninstall Gator aussi !

Help ! Je veux lui faire la peau ! Je veux lui ouvrir le bide et en faire un sac à main ! Je veux parler de Gator qui n'arrête pas de me balancer de la pub et de pourrir mon PC. Je n'arrive pas à m'en débarrasser... je suis à deux doigts du formatage (et je ne suis même pas sûr que ça suffira). Que faire ?

Gégé

Beaucoup de réactions de votre part au sujet de la pub, du spam et des moyens de s'en prémunir. C'est Gator (le petit crocodile qui vous baise) qui bat tous les records. Car non, je vous le confirme, « Ajouter/supprimer le programme » ne suffit pas à le désinstaller, bien au contraire. Casque vient d'ailleurs d'entrer furieux dans mon bureau : pendant qu'il le désinstallait, Gator a pris la liberté de se réinstaller simultanément à 48 endroits différents dans son système. Ben voyons. C'est donc un peu comme les cafards, vous l'écrasez et il en gicle des millions d'œufs. Je vous rappelle que le précieux logiciel AdAware permet de s'en débarrasser définitivement. Il se trouve là : www.lavasoftusa.com. Installez le soft, lancez un scan de votre mémoire et de vos disques et zou, finie la chtouille.

EN VRAC

Ça serait pour connaître vos pseudos à WarCraft III. Moi c'est viper-killer ! Et vous ?
Emmanuel D.
Délire. Nous aussi c'est viper-killer.

Je cherche à résoudre le problème suivant : lorsque j'essaye de réinstaller mon bon vieux Fallout sur mon nouveau PC, le message suivant s'affiche : « désolé, cette version de Windows n'est pas référencée par ce produit ». Je dispose de Windows XP. M'est-il encore possible d'utiliser Fallout, ou dois-je me résoudre le ranger dans un tiroir ?

Yves-Marie

La manipulation est trop longue pour être décrite dans ces colonnes, mais elle est très bien expliquée à l'URL suivante : www.rpgfrance.net/~frenchvault/fo1inst2k.shtml . En règle générale, pour faire tourner de vieux softs sous XP, Googlelifiez les mots-clés suivant : « Nom du jeu » « install » « windows xp » et la réponse tombe à peu près à tous les coups.

L'adresse, c'est courrier@joystick.fr pour l'e-mail.
Pour le papier quadrillé avec la petite marge à gauche, c'est :
Joystick, Courrier des lecteurs,
124, rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex

Hors-série DVD

À quand le prochain hors-série DVD ? Ne me dites pas que vous avez lâché l'affaire ? C'est vrai quoi, un jeu complet, un DVD rempli de trucs de oufs et, cerise sur le gâteau, un top des jeux rempli et classé par catégorie. Je le dis car il y a un bon bout de temps que je n'ai pas vu la pub dans les pages du magazine ; depuis mars en fait.

vav

Nous construisons nos hors-série DVD autour d'un jeu complet. Ce jeu doit rassembler les qualités suivantes :
- Avoir été retiré du commerce.
- Rester un bon jeu malgré son âge.
- Intéresser un grand nombre de joueurs.
- Nous être vendu à un prix abordable par son éditeur.
Depuis le dernier hors-série, aucune nouvelle opportunité de ce genre ne s'est malheureusement présentée... patience donc.

Français/Caribou Caribou/Français

Salut dudes, je suis Québécois, et je m'en vais vous donner quelques jurons (sacres) québécois authentiques. Car parfois dans vos BD, Super Canadien emploie des termes inconnus ici, et je suis sûr qu'il s'agit d'un simple manque d'informations, voici la liste :
Tabarnak (Tabernacle)
Ostie (Hostie)
Criss (Christ)
Calisse (Calice)
Sacrament (Sacrement)
Donc pas de « Sapristie », vous voyez ? Ensuite il y a les combinaisons : Criss de Tarbak, Ostie de Calisse de Criss, etc...
Finalement, allons-y de quelques expressions dérivées :
Décrisser (Partir)
Je m'en contre-Tabarnak (Je m'en fous)
Déconcrisser (Briser, fracasser...)
Crisser une main dans' face (Frapper au visage dans le but de faire mal).
Voilà qui clôt la leçon, et donnera de nouveaux mots bien québécois à mon super héros préféré. Prochaine leçon : Bouffe bien québécoise (ragoût de pattes de cochon, oreilles de criss, bines et poutine).

Super Québécois

Carambole de criss ! Comment osez-vous ? Super Canadien n'a de leçon à recevoir de personne ! Taboulet de sac à main !

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquants, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15 - Fax : 01.41.34.93.90

Tips, soluces, astuces, etc. :
crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK
CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent dans une cabane faite de branchages construites au sommet des ruines de notre site : **www.joystick.fr**
Cliquez sur « Contact ».

Propositions de programmes, images, maps, etc. à intégrer au CD de Joy :
cdrom@joystick.fr

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site **www.admifrance.gouv.fr**

Problèpmes techniques :
www.hotline-pc.org

RAYMAN 3

PAR monsieur pomme de terre



vec Splinter Cell dans le précédent numéro et aujourd'hui avec Rayman 3, Ubi Soft peut se vanter de porter au sommet la flamme du jeu vidéo français. Excusez-moi de sortir pareille expression de commentateur de foot. Mais comprenez c'est un plaisir bien rare, quand on est testeur en France, que de ne pas choper la honte devant un jeu codé chez nous. Que cela n'enlève surtout rien à Rayman 3 : ce n'est pas un grand jeu français, c'est un grand jeu tout court. Ce noël sur console, et comme l'avaient fait avant lui ses deux précédents épisodes, Rayman 3 a brillamment tenu tête aux meilleures productions japonaises, tous formats confondus. Et le voici qui ramène sa fraise sur PC, tout beau, tout optimisé. Pour en arriver là, un sacré chemin a été parcouru. Le premier Rayman posait les bases d'un gameplay en béton. Le second réussissait avec brio la délicate épreuve du passage à la 3D. Mais ces deux-là souffraient d'un sérieux handicap pour conquérir le cœur des joueurs PC : leur ton était insupportablement puéril et niais. Rayman et sa tronche d'abruti bouffeur de cornflakes. Rayman le premier de la classe qui trouvait le moyen de se faire la raie au milieu avec ses oreilles à la con. L'insupportable Rayman qui a dû rendre punk toute une génération d'enfants sages. Ça passait à la rigueur sur console où le public a été anesthésié à coups de Mario. Sur PC, la majorité des joueurs appréciait ses qualités ludiques, mais rares étaient ceux qui parvenaient à surmonter leur écœurement devant pareil étalage de guimauve. Hum… mais je vous promets que quelque chose a dû arriver à Rayman ; un genre de crise d'ado salutaire…

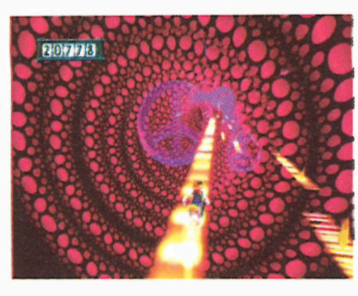
« Dérouler les tripes, sucer les yeux »

Oui, cette phrase est tirée de Rayman 3. C'est un des méchants du jeu qui grogne ça. Un autre s'exclame : « Je vais bouffer ton foie ! Avec un bon Chianti, ce sera délicieux ! »… une citation du « Silence des Agneaux ». Vous



GENRE : PLATE-FORME 3D
ÉDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : UBI SOFT
SORTIE : 20 MARS 2003


N 3 RAYMAN 3 RAYMAN 3 RAYMAN 3 RAYMA
RAYMAN 3







Oh l'hallu...

J'aurai dû me douter de quelque chose. Elle avait l'air louche cette grenouille quand elle m'a demandé si j'avais déjà « essayé les champignons ». Les niveaux bonus sont de véritables clips techno complètement acidulés. Sur fond de musique planante, entre disco et acid jazz, vous voici à surfer sur des rayons de lumière. Les sensations de vitesse sont extraordinaires et vertigineuses. Ne luttez pas contre le trip. Laissez-vous porter par le beat génial de ces séquences... vous allez voir que ça aide de dodeliner la tête en rythme. Le compositeur nous a pondu des boucles audio dignes d'enflammer les dancefloors les plus underground. Un petit tip au passage : arrivé en fin de bande, Rayman bondit automatiquement... mais vous allez voir, ça n'est pas gagné pour autant. Bon trip.

me croyez maintenant quand je vous dis que Rayman a changé ? Et dès le tutorial ça commence à déconner : notre guide est une grenouille hallucinée qui déblatère sans discontinuer façon Joe Pesci. Qu'est-ce qu'elle est speed celle-là. Elle nous explique les bases du jeu. Ça commence par les déplacements, et pour mieux nous concentrer sur le sujet, Rayman a juste ses jambes. La grenouille en profite évidemment pour se foutre de notre gueule puis sort le manuel du jeu. Tout en le lisant, elle nous explique comment straffer. Oui ! Straffer ! Comme dans les Quake-like ! Viennent ensuite le saut, le double saut (qui permet de planer en faisant l'hélicoptère) et le système de bonus à récolter. Et voilà la grenouille qui pique une rogne pas possible contre le manuel... et le manuel se met à répondre sur le même ton, dans des encarts silencieux en bas de l'écran. Ça tourne au duel d'insultes entre un personnage bavard et des pancartes silencieuses... un gag dans la grande tradition des Nuls. La grenouille, qui a dû s'avaler quelques amphets au p'tit déj, pète maintenant complètement les plombs et s'en prend carrément au patron d'Ubi Soft. Le ton est donné. Les concepteurs du jeu ont décidé de rebondir sur la légendaire niaiserie du jeu pour tout dynamiter de l'intérieur. Nous sommes tellement habitués à voir Rayman patauger dans le sirop de barbapapa qu'on se fait avoir à tous les coups. On se surprend à littéralement éclater de rire. Chaque vanne est un coup en traître qui fait mouche. Casque entre d'ailleurs dans mon bureau, attiré par mes éclats de rire. Il regarde mon écran et prend un air incrédule :

« C'est Rayman qui te fait marrer ?! »

Plus loin, Rayman a récupéré ses bras. Globox, l'inséparable compère de Rayman fait son apparition ; émouvantes retrouvailles. Ses traits ont été forcés, et ça lui donne tout de suite un vrai caractère. Dans les précédents volets, il n'était déjà pas bien malin Globox. Maintenant il est complètement demeuré. Un petit miracle s'opère alors ; cette grosse baderne en devient sympathique. Mais déjà le tutorial passe aux choses sérieuses. C'est le moment d'apprendre à tirer. Là aussi, grosse nouveauté : on peut locker ses cibles, oui, comme dans un simulateur de vol. On peut aussi envoyer des tirs « liftés » qui décrivent des courbes. Ça permet de dégommer un adversaire qui se planque derrière un obstacle. Et la grenouille continue à délirer à plein tube en nous expliquant tout ça. Mais le plus épatant, c'est qu'entre deux éclats de rire (parce que ses réparties sont vraiment poilantes), on comprend qu'un tutorial était vraiment nécessaire car il y a quelques coups de main pas évidents à choper. La grenouille est d'ailleurs là pour nous stimuler en aiguillonnant notre orgueil. Chaque performance médiocre est sanctionnée par vanne assassine. Et comme c'est à la fois drôle et bien senti, l'apprentissage est vite expédié. Le jeu peut vraiment commencer.



La saloperie de grenouille, tout sourire en train de se foutre de votre gueule.

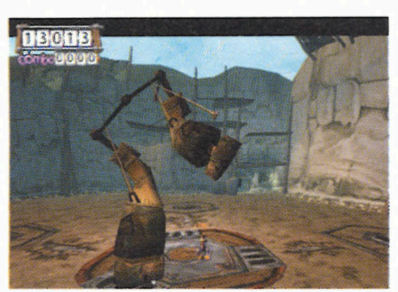




Toute l'histoire est que ce demeuré de Globox a avalé un méchant Lums Noir. Il faut le trimballer de docteur en docteur pour extirper la bestiole de ses entrailles.

Tellement plus beau, tellement moins con

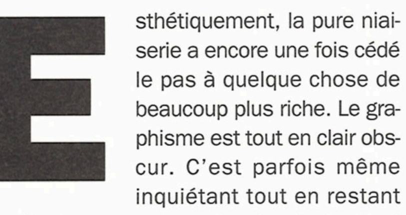






C'est qui le boss ici ?

Dans la grande tradition de ce qui se faisait sur consoles 16 bits, les boss sont énormes, et leurs niveaux sont l'occasion de découvrir à chaque fois un gameplay complètement nouveau. Un exemple pour vous donner une idée : dans une arène, vous voici seul face à un méchant qui pilote un genre de Mechwarrior. Il avance vers vous à pas lourds et tente de vous écrabouiller à coups de talon. Sur le sol, de gros boutons s'allument quelques secondes. Si vous arrivez à en déclencher trois de suite, un bonus apparaît au centre de l'arène. Dès cet instant, c'est la course entre le boss et vous. S'il arrive avant vous, il écrase le bonus et essaye de vous aplatir au passage. Si vous attrapez le bonus à temps, vous avez quelques secondes pour lui infliger des dégâts. Mais une fois le boss abattu… ça n'est pas fini ! Des ennemis arrivent de toutes parts et vous canardent. Vous sautez aux commandes du Mechwarrior. Les rôles sont inversés… à vous de les écraser !



Esthétiquement, la pure niaiserie a encore une fois cédé le pas à quelque chose de beaucoup plus riche. Le graphisme est tout en clair obscur. C'est parfois même inquiétant tout en restant féerique et cartoon. Le plus épatant est qu'on reconnaît parfaitement l'univers de Rayman. Le background visuel a été entièrement respecté, assumé… transcendé, comme si on avait passé dessus un filtre magique et bonifiant. Les animations sont incroyablement plus fouillées que dans Rayman 2. En termes de qualité, nous sommes loin devant la moyenne des dessins animés qui passent à la télé. L'ensemble rappelle des titres comme Evil Twin ou Alice, à une différence près : ces deux jeux magnifiques se coltinaient des gameplay à demi-boiteux. Celui de Rayman 3 est carrément bluffant. Sa panoplie d'actions a été amplement étoffée. Rayman peut marcher et courir (les pad analogiques sont pris en compte), sauter, planer, nager (sur et sous l'eau), grimper dans toutes sortes de situations. Les coups peuvent aussi être intensifiés en gardant le bouton de tir appuyé. Le système d'upgrades a été amélioré lui aussi. Un premier upgrade permet de briser les obstacles et de décupler les dégâts. Le second est un lance-missiles. Quand on l'utilise, on passe en vision subjective de la roquette ; elle est ainsi téléguidée jusqu'à sa cible. Le troisième upgrade est le fameux grappin à qui l'on doit déjà bien des levels aériens et stressants. Le quatrième nous permet de lancer des tornades qui font tournoyer les adversaires, mais aussi certaines plates-formes pour les faire monter et descendre. Le cinquième nous affuble d'un ridicule chapeau à hélices (le jeu ne se gêne d'ailleurs pas pour bien se foutre de notre gueule au passage). Rayman est alors capable de voler. Mais attention, tous ces upgrades sont en temps limité, ce qui ajoute une généreuse dose de stress : on se retrouve à flotter des dizaines de mètres au-dessus du sol, à s'angoisser pour rejoindre le prochain bonus suspendu dans les airs, et un décompte nous rappelle que dans quelques secondes ce sera la chute abyssale. Car, et c'est encore une nouveauté, Rayman n'est plus fait en caoutchouc mousse. En tombant, il encaisse maintenant des dégâts.





Rayman la petite bête qui grimpe et escalade : dès que vous voyez une texture avec des aspérités, essayez de vous y accrocher, un passage secret est peut-être au bout.

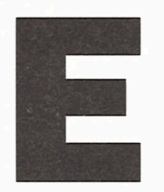




Poussé au vice par le parasite qui squatte son ventre, Globox se laisse aller à ses penchants alcooliques… c'est un Globox bourré comme une otarie qu'on se trimballe pendant tout le jeu.

Upgrade rouge : il décuple vos dégâts et permet de briser les portes verrouillées.

Quakeman 3



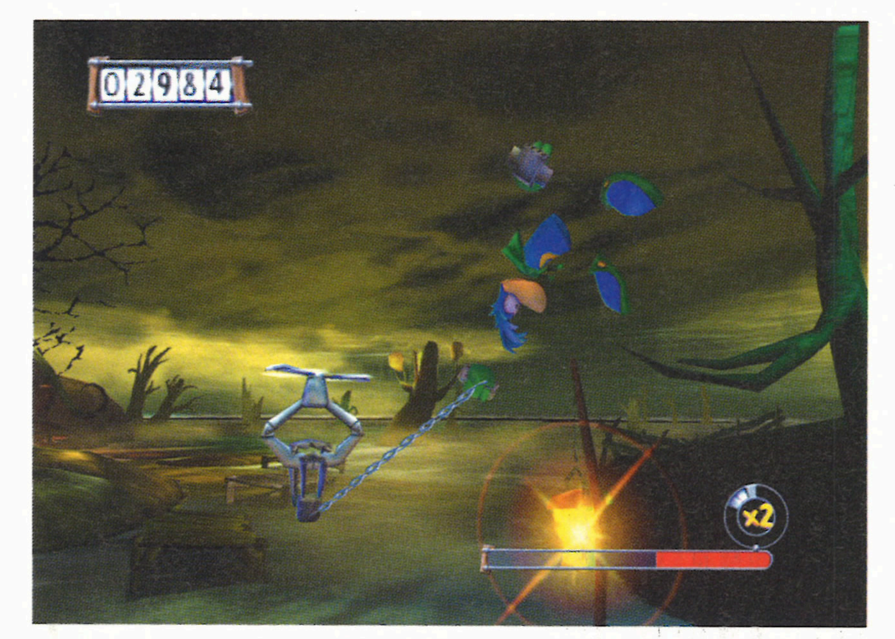
En évoluant dans ces gigantesques décors, on réalise que, indéniablement, Rayman a beaucoup hérité des jeux de shoot à la troisième personne. Elle est bien loin l'époque où il fallait sauter sur la tête de ses adversaires pour les dégommer. Rayman a des points de vie. Ses ennemis esquivent, tirent en anticipant vos mouvements, se planquent, essayent de vous contourner et se replient pour rejoindre des alliés. Le méchant de base est d'ailleurs un sniper… un signe qui ne trompe pas. Gameplay au pad oblige, on ne vise pas réellement : quand on fait face à un adversaire, un viseur s'affiche sur lui. En maintenant la touche de straff appuyée, on reste bien en face de lui tout en se déplaçant : l'ennemi est « locké ». Les premiers combats se livrent dans la panique. On ne pige rien. On saute dans tous les sens en tirant n'importe où. C'était bien beau l'entraînement sur cibles, mais maintenant les ennemis bougent et ripostent ! Tout cela devient pourtant vite naturel car l'ergonomie est fichtrement bien pensée. Rayman reste cependant un jeu de plate-forme avant tout. Le personnage est toujours à l'écran et la caméra le suit dans ses déplacements. C'est peut-être d'ailleurs ce qu'il y a de moins réussi dans le jeu. On est parfois trop loin de l'action, ou bien la caméra ne montre pas la zone qui nous intéresse. Pas de panique, un bouton permet de la recentrer manuellement ; encore une fois, c'est juste un coup à prendre. J'ai tout de même vite abandonné le clavier et Ackboo m'a prêté son gadget génial qui permet de connecter une manette PlayStation au port USB et…



Upgrade vert : vous envoyez maintenant des tornades qui permettent de faire descendre certaines plates-formes.

… à moi les triangle rond carré croix…

Et les douloureuses crampes au pouce. Car fort de tous ces éléments de gameplay, les level designers s'en sont donné à cœur joie. La difficulté est parfaitement croissante. On ne bloque qu'exceptionnellement (et jamais plus d'une poignée de minutes). On se dit souvent : « Cette fois, je n'y arriverai pas », par exemple en levant les yeux vers le ciel pour découvrir un level aérien qui n'en finit pas de grimper. Mais on y arrive toujours, et étonnamment vite. On se surprend à faire exécuter de véritables prouesses à son personnage. Et ce petit miracle se renouvelle à chaque niveau : « Oh non… ce coup-ci, c'est bon, c'est sûr que je vais bloquer ! » Et pourtant on continue à progresser avec la même régularité. Une fois qu'ils ont bien été présentés un à un, les éléments de gameplay sont mélangés et combinés : sauter dans le vide, planer jusqu'à choper l'upgrade qui permet de voler, s'élever le plus haut possible tout en évitant des tirs, puis planer jusqu'à l'upgrade qui permet de lancer le grappin, se laisser tomber pour s'accrocher au passage à un anneau, faire Tarzan



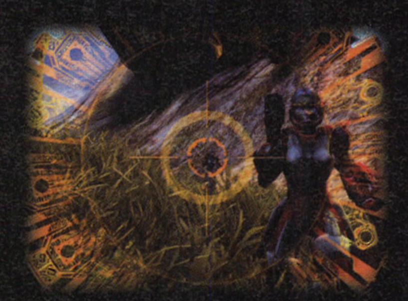
Upgrade bleu : le grappin. Mmm… il y a du level aérien dans le coin.



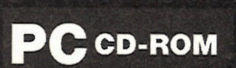
Et voici la « flèche à la con ». C'est la seule erreur du genre que j'ai rencontrée : elle indique le mauvais sens !








Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16
ANS


PC CD-ROM


EPIC
GAMES


LEGEND
ENTERTAINMENT COMPANY



Upgrade jaune : vous volez ! Attention… ça ne va pas durer longtemps.





Upgrade orange : téléguidez des missiles jusqu'à une cible… généralement planquée au fond d'un conduit bien alambiqué.



jusqu'à l'arbre et en tombant, tirer sur la grosse prune pour la décrocher. Ouf ! On atterrit la tête encore toute vertigineuse. On respire un coup. On a l'envie dévorante de sauvegarder… mais non. Pas de sauvegarde bien sûr ! Il faut finir le niveau dans la foulée. Et voilà qu'une dizaine de snipers déboulent furibards et vous canardent, accompagnés d'un leader perché sur des échasses qui vous balance des bombes à retardement ! Les tirs font mouche, vos points de vie baissent. La menace d'avoir à tout se retaper depuis le début se précise… mais non, une fois encore, on s'en sort de justesse. Car si la sensation de danger est omniprésente, Rayman 3 est plutôt un jeu gentil qui ne vous prend jamais en traître. Vos points de vie viennent à manquer ? Repliez-vous vers le début du niveau où des bonus de vie vous attendent. Et si vous trouvez le moyen de perdre, les séquences à se retaper ne sont jamais fastidieuses… contrairement à Rayman 2 que, agité de spasmes, j'avais abandonné avant la fin. Les meilleurs joueurs y trouveront pourtant leur compte grâce à un système de combo : en réussissant un coup d'éclat, par exemple en butant tous ses adversaires dans un temps record ou en traversant une séquence d'un trait, ils décupleront leurs points et débloqueront ainsi des niveaux bonus. Il y a aussi des passages secrets… pour l'instant, je n'en ai trouvé qu'un.

Bon, on va en laisser un peu pour le test…

Me voilà qui traverse un niveau souterrain abominable. Des monstres effrayants et invulnérables grommellent « sucer les yeux… retourner comme un gant… dérouler les tripes… laisser courir viande meilleure… » En ruminant leurs insanités, ils me poursuivent mollement, un peu comme des zombis. Pendant ce temps, il faut transporter leurs lourds œufs (ce qui nous ralentit) pour les poser sur des boutons. Pour comble, des fantômes en profitent pour nous harceler. Argl… coincé. Un monstre m'attrape et me réduit en purée. Les mains tétanisées, je pose enfin mon pad après dix heures de jeu non-stop. Voilà Kendy, le plus cramé des testeurs, batteur d'un groupe de trash, tatoué des pieds à la tête. Il me demande : « C'est toi qui teste Rayman 3 ? » Puis il ajoute, un peu honteux : « C'est génial hein ? » Ben oui, j'en suis aussi surpris que lui. C'est vraiment vachement bien. On va quand même attendre le test pour être définitif à ce sujet et savoir combien d'heures de jeu ça représente au total. Mais pour l'instant, ça se présente plutôt très bien.





Comme dans le précédent volet, il est possible de passer en vue subjective pour mieux visualiser son environnement.



DES NEWS D'UNREAL 2

Infogrames, Epic Games et Legend Entertainment viennent d'annoncer aujourd'hui qu'après un marathon de 3 ans de développement, celui que nous attendions tous, Unreal II The Awakening, était passé en gold. On n'en sait pas beaucoup plus sur le jeu, à part que le héros que nous y incarnons est un ex-marine nommé Dalton. Tiens, Dalton, c'était aussi le nom du personnage joué par Patrick Swayze dans l'excellent film « Roadhouse », où il interprète un videur de boîte de nuit surdoué et au grand cœur. Putain, je la mérite bien ma carte de presse.

Le repoussé du mois

Après un demi-siècle d'attente, on espérait voir arriver à la fin mars le mystérieux Freelancer, le nouveau jeu de combat spatial de Digital Anvil que toute la presse (y compris nous, comme des cons) annonce déjà comme le digne fils du légendaire Wing Commander. Eh bien non, le jeu se mange un énième retard dans les dents. Oh, pas grand-chose, juste un petit mois, il est désormais annoncé pour fin avril. D'ici-là, qui sait où nous serons, ma bonne dame. Quoi qu'il en soit, les développeurs nous offrent quelques nouvelles images afin de nous faire patienter.

DITO

Jérôme Darnaudet

« ...ce n'est pas le 97 non plus... peut-être le 72 ? Non...je ne trouve pas. » J'ai beau chercher dans les vieux numéros de Joystick, je ne trouve pas un seul exemplaire au nombre de pages inférieur à 164. Serait-ce donc une première ? Je le crains, hélas. Lorsque l'on vous disait que le marché du PC ne se portait pas très bien, en voilà la preuve. Alors que l'on pouvait compter sur une vingtaine de jeux et 4 ou 5 gros titres en début d'année 2001, il faut se contenter aujourd'hui de 2 gros hits accompagnés de quelques sorties médiocres. Pas de quoi fouetter un chat et encore moins remplir des pages. Alors comment fait-on dans ce cas-là ? Eh bien, on arpente les bureaux les mains dans le dos à la recherche d'idées de dossiers ou de rubriques intéressantes. Personnellement, je joue beaucoup au frisbee dans les couloirs. On ne sait jamais, une idée pourrait naître connement. Tiens, là, c'est Ivan le Fou qui vient de se le prendre en pleine tête. S'en est suivi un flot d'injures déconseillées pour certaines au moins de 12 ans, et d'autres au moins de 16 ans, ce qui lui a donné l'idée d'un dossier sur la classification dans les jeux vidéo. Pas mal ce lancé bien droit, avec un léger effet sur la gauche. Dommage qu'il ait atterri dans le ventre d'Arctor. « Ça ne vaut pas un vol en Ovni dans Flight Sim. » Et il est reparti précipitamment, en criant qu'il allait faire un dossier Flight Simulator. Quelle belle invention le frisbee. Hop, un effet de rebond et bing, dans la jambe de Pomme de Terre. « C'est quoi ce truc, c'est une assiette ? Bonne idée, je vais faire de fausses recettes de cuisine dans les news. » Allez, un dernier tir dans le cul d'Ackboo, et je repars travailler. En parlant d'Ackboo, saviez-vous qu'il a fait un truc vraiment fort dans le Joystick du mois dernier ? Allez donc relire l'édito du sommaire CD (Joystick 144) et recommencez en sautant une ligne sur 2. Sacré Booboo.



Idée recette

LE HARENG SURPRISE

Un hareng, tout simplement. Glissez-le dans un second hareng plus gros. Laissez reposer 5 minutes, le temps d'oublier ce que vous avez cuisiné. Voilà ! C'est prêt ! Dégustez le hareng... Surprise ! Il y en a un autre dedans !

CINQ ANS DE MALHEUR

Dans le Minnesota, un homme de 25 ans vient d'être condamné parce qu'il surfait sur des sites pornographiques pendant que son gamin de 13 mois se noyait tout seul dans sa baignoire. Il a été condamné à une énorme amende, mais aussi à écrire une lettre d'excuses à son fils mort, à l'occasion de chacun de ses non-anniversaires pendant les cinq prochaines années. Alors voilà, on peut faire comme ces juges et en vouloir au papa, ou bien agir en humanistes : oui, cela semble horrible, mais à tout bien réfléchir, entre mater des filles à poil sur un site web ou regarder le spectacle horrible d'un gosse en train de se noyer, je ne sais pas trop ce que je choisirais.

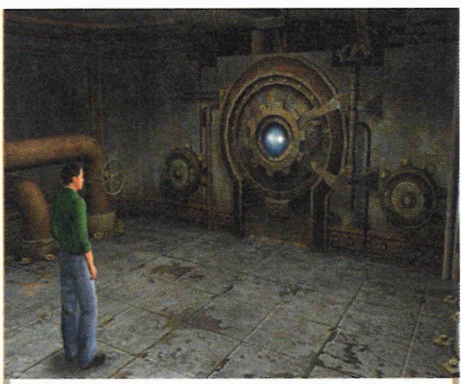
Plutôt un cerveau

La clochardisation du Web continue grâce à la petite Michelle, une jeune Américaine qui veut se faire refaire les seins. En fait, plus ou moins. Elle nous dit : « Je pense que mon corps est très bien, mes petits nichons n'ont jamais été un problème pour moi si je porte des fringues correctes. Mais n'avez-vous jamais demandé du fromage en plus sur votre pizza ? Ou voulu faire le voyage dans un wagon première classe ? Si oui, vous savez de quoi je veux parler. » À côté du texte, se trouve une image ridicule de type « avant/après », où, d'une paire de loches façon œufs au plat, on passe à d'énormes mamelles retravaillées sous Photoshop. Elle demande donc à tout le monde un peu d'argent pour enfin pouvoir se transformer en vache. www.giveboobs.com

BON COURAGE, LES GARS

Jusque-là, tout le monde était d'accord pour dire qu'Internet n'était qu'une vaste foutaise complètement superflue. Eh bien ce sont les biologistes qui vont peut-être, enfin, donner une quelconque utilité à ce réseau, en s'en servant pour dresser durant les 25 prochaines années la liste exhaustive de toutes les espèces vivantes de la planète. Une monstrueuse base de données sera créée en ligne pour que tous les scientifiques de la planète puissent y inscrire les bestioles qu'ils découvrent régulièrement. Pour vous donner une idée du boulot, on ne connaît actuellement que 1,5 million d'espèces, alors que leur nombre serait compris entre 10 et 100 millions. Chaque année, on en répertorie 10 000 de plus, dont, il est vrai, une grosse majorité d'insectes inutiles avec des noms latins idiots. Si vous croisez un cheval fluorescent à six pattes ou une sauterelle poilue : http://www.all-species.org





URUberlu

Cinq ans après l'ouverture du chantier, URU : The Online Ages Beyond Myst va entrer en phase de bêta-test. Cyan, le développeur de Myst, va donc enfin lever l'épais secret qui pèse sur son jeu massivement multijoueur... dont on ne sait toujours absolument rien, pas même le principe. Sur leur forum, un développeur explique : « Il est impossible d'imaginer ce qu'est URU tant qu'on n'y a pas joué. » Pour vous confier le fond de ma pensée, moi j'imagine que ça va être du vent en boîte. Allez, jouez avec moi vous aussi : imaginez ce que ça va être et inscrivez-vous au bêta-test pour vérifier.

http://uru.ubi.com

Hotline 2.1

Tiens, j'aime bien ce gars-là : « Je vous avais prévenu avant-hier, s'il y avait un problème aujourd'hui, vous en auriez un sérieux demain. Eh bien vous avez gagné, je vais vous coller au cul jusqu'à vous y fourrer votre Alc.... de merde. J'ai peur de rien, je suis prêt à tout et je n'espère plus rien ! » Et puis aussi : « Puis-je compter sur une personne compétente et des TECHNICIENS ! OU BIEN VOUS ME REMBOURSEZ, OU BIEN JE NE PAYE PLUS UN CENTIME SUR CETTE MERDE ! CAR VOUS M'AVEZ BIEN EUE ! » Tous ces moments, vécus ou non par les hotlines (parfois, c'est un peu pipo, comme beaucoup de gens travaillant dans ces endroits), vous les verrez sur www.clientsalacon.com/.



Raide Faction

Nous avions bien aimé le premier Red Faction, bien qu'il n'ait pas été totalement à la hauteur de nos attentes. Pour le second épisode, THQ nous avait fait l'affront de ne sortir le jeu que sur PlayStation 2. Tous les joueurs PC, se sentant insultés, avaient alors concentré leurs forces mentales pour créer un champ d'énergie maléfique qui a enveloppé le studio de développement. Résultat : Red Faction 2 sur PS2 a été déchiqueté par la critique, notamment nos confrères de Joypad. Conscient de cette erreur, cherchant la rédemption, THQ annonce maintenant une version PC pour mars prochain. Mais il est peut-être trop tard.

Idée recette

PAIN PERDU POUR TOUJOURS

Sur une large tranche de pain campagnard, disposez du beurre à la fleur de sel, du jambon de Parme et une tranche de cornichon Molossol. Offrez cette délicieuse tartine à un chien errant. Voilà ! C'est prêt !

La Playstation 2 en Cell

En échange d'une valise pleine de billets de banque, le site web The Inquirer a obtenu quelques infos top-secrètes sur la PlayStation 3. Apparemment, la prochaine console de Sony sera organisée en « Cell », des unités de calcul constituées d'un CPU – sûrement un Power PC cadencé à 4 GHz – et de huit APU, des processeurs de calcul vectoriel contenant chacun 128 Ko de mémoire cache. Une Cell fournira une puissance de calcul de 256 GFlops, et la machine pourrait en contenir quatre, communiquant entre elles via un bus de 1024 bits, pour une puissance de calcul totale d'un teraflop. C'est l'équivalent de 100 Pentium IV 2,5 GHz. M'enfin, pas la peine de commencer à s'exciter, ça ne sortira pas avant des années.

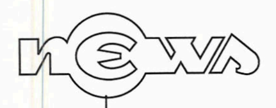
Le retour du roi

On dirait pas comme ça, mais il y a plus d'un milliard de personnes qui attendant des nouvelles du nouveau chapitre de Warrior King. Celui-ci est sobrement intitulé « Battles », ce qui laisse à penser que la phase diplomatique passera en second plan dans le jeu. Le premier chapitre ayant connu quelques petits ratés en réseau, espérons que ce sera réparé.







La HollAndE, l'autre pays du chômage.

Les Hollandais ne sont pas des gens comme les autres. Cela se voit déjà tous les jours dans les rues avec leurs nanas trop bien foutues. Et là j'apprends qu'une entreprise de là-bas vient de se monter dans le but de réaliser des films sur l'humanité à l'attention des Aliens. Ils consistent à montrer de manière explicative, en cartoons, ce qu'est exactement l'humanité. Ses réalisateurs ont bon espoir de l'expédier dans l'espace vers 2007. Moi à leur place, je jouerais le coup finement : pourquoi ne pas nous représenter comme une espèce mesurant 30 m de haut, avec des pinces acérées juste au cas où on tombe sur une civilisation belligérante ? Ah oui, je sais. Parce que ces Hollandais n'enverront jamais leurs films dans l'espace. En Norvège, tout au plus.

WARCRAFT 3.5

Ça y est les gars, c'est officiel : un add-on est en préparation pour le meilleur jeu de stratégie de l'univers, WarCraft III. On part chez Blizzard pour découvrir la chose en avant-première, on vous en reparlera donc longuement dans le prochain numéro. Cette extension va s'appeler The Wizard Throne, et elle devrait sortir avant la fin de l'année. On ne sait pas encore trop à quoi s'attendre, certains pensent qu'il s'agira d'une nouvelle campagne, d'autre d'un gros ajout d'unités... Nous, on pencherait plutôt pour une quatrième race, par exemple celle toute bizarroïde que l'on affronte à la fin de la campagne solo, c'est du moins ce que nous a raconté le meilleur ami de la copine du frère du coiffeur d'un des mecs qui bossent chez Blizzard.



You've got mail

Je ne sais pas trop où nous en serons à l'heure où le magazine paraîtra en kiosque, peut-être que Bagdad ne sera plus qu'un petit tas de ruines fumantes, mais sachez que début janvier, le vilain Saddam Hussein a bloqué tous les emails circulant dans le pays. Cela dit, on peut le comprendre, puisque les Américains venaient juste de lancer une grande campagne de propagande. Ils ont envoyé à tous les fonctionnaires, les scientifiques et les responsables militaires irakiens des messages électroniques les incitant à balancer ce qu'ils savent sur les programmes secrets d'armes de destruction massive, en échange d'une protection totale. Très franchement, je n'ai rien contre les bombardements chirurgicaux qui rasent des hospices ou les embargos sur le lait pour enfant, mais vraiment, pourrir la boîte aux lettres électronique d'honnêtes Irakiens avec du spam, c'est trop cruel. Messieurs les Américains, même au nom de la Liberté, il y a des choses qui ne se font pas.



Timmmbeeer

Pour ceux qui ont été intéressés par le gros plan sur Project IGI 2 en réseau, le mois dernier dans ces mêmes pages, il leur sera désormais possible de l'essayer par eux-mêmes. Le client du « bêta test multijoueur public » est très convaincant, il faut bien le dire, même s'il ne contient qu'une seule map, Timberland. Depuis quelques jours, donc, il est disponible ici www.ferrago.co.uk/story/967. Attention c'est lourd (117mo).

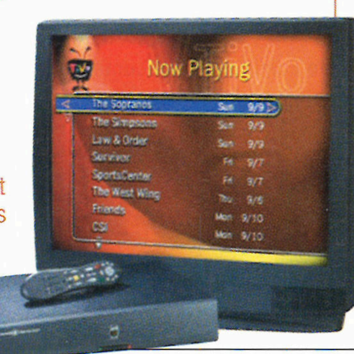
À L'EAU



On pensait que la version PC de Halo (oui, qui est à l'appareil ?) était déjà bouclée et attendait patiemment dans un coffre-fort que Microsoft se décide à lâcher son exclusivité Xbox. En fait, pas du tout : selon les gars de Gearbox Software en charge de la conversion, ils n'ont commencé à bosser sur ce projet qu'en juin 2002. Adapter le moteur 3D à nos nouvelles cartes graphiques, créer de nouvelles maps spécialement pour nos machines, retravailler les contrôles pour la souris et le clavier, tout cela prend du temps. Ainsi, le jeu ne serait terminé qu'à 40%, exactement la note qu'il se récoltera s'ils mettent encore 2 ans à nous le sortir. (Source Gamespot)

Oh la gRosse K7 vidÉo de ~~80~~ heures

Après 25 ans à nous coltiner des cassettes VHS, les constructeurs n'arrivent toujours pas à se mettre d'accord sur un format pour les remplacer. D'accord, alors il me vient une idée : et si on les envoyait tous se faire foutre ? Voici les magnétoscopes sur disque dur. Aux USA, le Tivo est en train de faire pleurer du sang aux chaînes câblées. Principe : pour 200 dollars et un abonnement mensuel de 13 dollars, vous enregistrez jusqu'à 80 heures de programme. Pause pipi ? Pas de problèmes. Vous mettez la télé en « pause », Tivo enregistre ce que vous manquez. Vous remettez la télé le « lecture » ? Tivo continue à enregistrer la chaîne tout en diffusant ce que vous avez raté. Vous pouvez accélérer, ralentir, revenir en arrière, etc. Mieux, vous entrez vos séries, réalisateurs, acteurs, sports et autres programmes préférés. Tivo les enregistre automatiquement. Déjà 2 millions d'abonnés à TiVo ne regardent plus la télé en direct, ce qui fait 2 millions de téléspectateurs qui ne regardent plus... la publicité. Ça arrive en France ou je dois vraiment m'expatrier ? www.tivo.com



WinFast MyViVO Edition



NVIDIA GeForce4 Ti 4600
128 Mo de mémoire DDR



Système PIP, pour enregistrements simultanés





Logiciel MGI Videowave 5.0 inclut. (possibilité d'édition et de gravure incluse)

- Permet une compression en temps réel, et supporte les formats MPEG1/MPEG2/MPEG4 (normal, et haute qualité), les fichiers WMV/WMA les formats DVD/VCD (normal, et haute qualité), (les codecs MPEG4 peuvent être téléchargés sur www.microsoft.com)
- Pré-réglages des enregistrements.
- Logiciel multifonction permettant la lecture de fichiers type
- MP3, MIDI, ainsi que de nombreux formats d'image.
- Possibilité d'enregistrer des vidéos venant d'appareils de type VCR, caméra digitale, LD, VCD ou platine DVD, en les connectant à la carte vidéo.
- Taille des fichiers de capture jusqu'à 2 Go (FAT16) et 4 Go (FAT32)
- Support du mode non-entrelacé, pour une haute fidélité vidéo
- Support complet des 8 langues : français, anglais, allemand, espagnol, japonais, chinois (GG5), chinois (BG) et coréen.



NVIDIA GeForce4 Ti 4400
64/128 Mo de mémoire DDR



NVIDIA GeForce4 MX460
64 Mo de mémoire DDR

www.leadtek.com.tw

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

DISTRIBUÉ PAR
MOREX TECHNOLOGIES FRANCE S.A

RESERVÉES AUX REVENDEURS

TÉL. : 01 41 47 67 67 - FAX : 01 47 94 34 70 - www.morextech.com



>Genre : Action/aventure
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : LucasArts
>Sortie : Printemps 2003

INDIANA JONES & LA TOMBE DE L'EMPEREUR

Les licences. C'est magique les licences. Vous estampillez n'importe quelle bouée canard avec la gueule d'Harry Potter et hop, vous en vendez des millions. La recette est bien connue des éditeurs de jeux vidéo. Qu'est-ce qu'ils en ont profité les salauds… qu'est-ce qu'ils nous ont sorti comme épouvantables merdes… le 5e Élément… le putride Die Hard. Quelle importance ? Avec des licences pareilles, ça se vendait automatiquement. Et pourtant LucasArts s'est (presque) toujours appliqué à aligner les chefs-d'œuvre, et cela malgré des licences qui auraient fait vendre à prix d'or n'importe quel déchet. Dark Forces, X-Wing vs Tie Fighter ou encore Indiana Jones Fate of Atlantis sont autant de petits bijoux dont l'évocation suffit à faire resurgir mille souvenirs mémorables. C'est donc avec une certaine excitation que j'apprends justement qu'Indiana Jones & La Tombe de l'Empereur arrive en phase finale de développement.

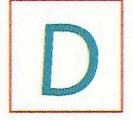


Et Ackboo qui susurre à mon oreille : « *Cette fille n'existe pas, patate, calme-toi, cette fille n'existe pas…* »

1935. Destination : la Chine

Une société secrète qui fricote avec les nazis mène des fouilles archéologiques dans la crypte du premier empereur chinois. Il paraît que quelque part dans ces ruines est enterrée une perle noire magique. Cette relique donnerait à son possesseur la faculté de faire plier les humains à sa volonté. Ils y croient dur comme fer les nazis, à cette histoire de perle magique. Ils ont même dépêché sur place le fleuron de leurs archéologues… le peu recommandable Albrecht Von Beck. Mais gare à vous les affreux, voilà Indiana Jones !… ta ta ta taaaa… ta ta ta… (eh oui, cet air restera gravé à vie dans votre cerveau). Le gouvernement l'a embauché pour veiller à ce que la perle noire ne tombe pas aux mains d'étrangers ! Assisté de la délicieuse Mei Ying… mmm… très très délicieuse même, Indy reprend donc du service. Il a pas mal changé d'ailleurs Indy. Marrant ça, il n'a plus du tout la tête de Harrison Ford. Maintenant il est un peu bouffi et ressemble à mon tonton Michel. Bref. Le jeu lui-même sera un genre de Tomb Raider : beaucoup d'action, d'exploration, quelques énigmes et le vague espoir d'entrapercevoir furtivement quelque chose sous les jupes virtuelles de l'héroïne. Le site du jeu est ici : www.lucasarts.com/products/indiana (on y voit déjà ses cuisses).

Monsieur Pomme De Terre



Dans quelques dizaines d'années, les derniers anciens combattants auront disparu. À ce moment, seuls leurs enfants se remémoreront encore la façon magistrale dont une alliance improbable entre Anglais et Américains a repoussé l'invasion du monde libre par la civilisation des Esquimaux. Les jours passent et avec eux, la mémoire des peuples. Cette guerre a pris fin et personne ne se souvient plus trop de la manière dont tout a commencé. Dans le Grand Nord, on se rappelle seulement que Nanouk 1er, l'empereur du village, avait pris le pouvoir par surprise. À un moment où toute leur économie, basée sur la traite des phoques, avait périclité. Décuplée par une trop grande spéculation, la crise boursière de 1929 précipita le moral de la nation inuit au plus bas, tout comme le dollar esquimau qui ne cessa de se dévaluer, perdant ainsi sa vocationde monnaie forte.
Les Esquimaux étaient-ils bons ou mauvais ? Il n'appartient qu'à l'histoire, et à leurs millions de victimes, d'en juger. En attendant, et afin sans doute d'éviter toutes querelles inutiles entre la communauté européenne et celle du « petit peuple des neiges », comme De Gaulle aimait à les appeler, les armées esquimaudes ont été remplacées dans Blitzkrieg par des « Allemands ». J'imagine que la fracture entre les 2 civilisations était trop profonde pour aborder le problème de front. Tant pis alors pour cette légère entorse à l'histoire et pour les citoyens de la paisible nation germanique qui vont se sentir mal aimés.



> Genre : Stratégie temps réel
> Éditeur : CDV Software
> Développeur : Nival Interactive
> Sortie prévue : Mars 2003

BLITZKRIEG



Blitzkrieg est annoncé comme le successeur de Sudden Strike. Il s'agit d'un jeu de stratégie temps réel dont l'originalité annoncée est d'offrir un moteur mêlant 2D et 3D. Si les proportions avec lesquelles fonctionne ce savant mélange n'ont pas encore été définies, les vidéos du jeu que l'on a pu voir annoncent quelque chose d'assez sympathique. L'un des points forts est le nombre d'unités (200) qui nous évoque plus des chefs-d'œuvre à la Total Annihilation que les vieux jeux de Westwood.
On annonce une quarantaine de types d'hommes de troupe. Autre particularité, l'arbre des missions avec des scénarios qui regorgent d'une plâtrée de tâches optionnelles pour obtenir des bonus, de nouvelles unités ou des upgrades. Parmi les grandes idées on parlera de la construction de tranchées, d'un réseau ferroviaire, ou le fait de pouvoir piéger les ponts et les bâtiments. Pour suivre l'exemple de WarCraft III, chaque soldat ou véhicule pourra gagner de l'expérience au fil du jeu. Les affrontements seront influencés par les cycles des saisons et le climat. Les 3 campagnes, contenant 80 missions, nous baladeront dans tous les endroits du Globe. On annonce pour le jeu multijoueur des traditionnels modes CTF et Skirmich en plus d'un générateur de cartes aléatoire qui sera fourni.

Bob Arctor



Carnet rose

Deux mastodontes du jeu vidéo japonais, Square et Enix, devraient fusionner par échange d'actions le 1er avril prochain, en se collant des poissons dans le dos pour rigoler. Square a certes fait un gros four avec son fameux film en images de synthèse « Final Fantasy », qui a coûté beaucoup plus d'argent qu'il n'en a rapporté. Mais ses jeux continuent de se vendre, et il n'y a pas de raison que le prochain, Final Fantasy X-2, ne réalise pas le même carton que ses aînés. L'éditeur Enix, quant à lui, engrange des bénéfices monstrueux à chaque sortie d'un nouvel épisode de son RPG phare, Dragon Quest, dont le dernier rejeton s'est vendu à plus de 4 millions d'exemplaires rien qu'au Japon. Cela confirme ce qu'on savait déjà : les riches se marient entre eux.

AYE CARAMBA



La police fédérale mexicaine a mené un vrai raid contre les installations de Grupo Mekong, un des plus gros fabricants de CD-Rom vierges du pays. Leur argument est d'une logique toute policière : puisque seuls 20 % de la production de cette société sont achetés par des sociétés d'édition, les 80 % restants sont vendus aux pirates, faisant de Grupo Mekong une vraie entreprise mafieuse. Enfin ce scandale explose au grand jour. Vivement que nous suivions l'exemple de ces valeureux Mexicains et que l'on tabasse tous les directeurs d'usines de fabrication de CD à grands coups de matraque pour stopper le fléau du piratage. Ah tiens, un chiffre qui vient de sortir : en France, en 2002, les ventes d'albums ont augmenté de 10 %.

Télex

Résultat d'une étude réalisée par Logitech : le bordel sur les bureaux de leurs employés coûte aux entreprises françaises 418 millions d'heures de travail par an.

On vous en causait déjà le mois dernier, mais on a reçu quelques précisions supplémentaires. Troika Games, les géniaux concepteurs de Fallout et d'Arcanum, se sont donc mis au boulot sur leur nouveau jeu, Temple of Elemental Evil. Comme on vous le disait aussi (on est trop forts !), le tout sera situé dans le monde de Greyhawk. La nouveauté, c'est que le tout sera basé sur la troisième édition d'AD&D avec intégration

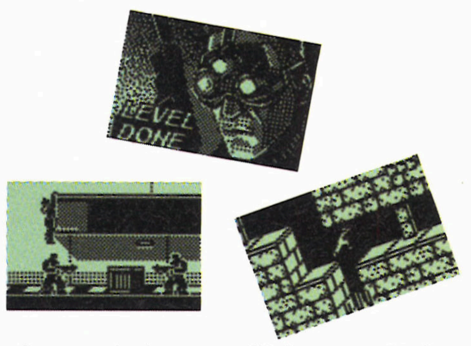
World of Greyhawk

complète des règles. On reviendra aussi au combat au tour par tour qui fonctionnait si bien dans leurs jeux postapocalyptiques. La date de sortie ? Ben la semaine prochaine. Si si, vraiment la semaine prochaine : il vous sera envoyé gratos chez vous par Chronopost.
Non, non je ne déconne pas. Regardez bien dans votre boîte aux lettres surtout.

Vieux papiers

Initiative bien sympathique mais néanmoins bien mystérieuse d'Interplay. Depuis quelque temps, sur leur site officiel, il est possible de downloader les manuels de plein de leurs vieux jeux. Les documentations de Fallout, Bard's Tale et Tanktics et de dizaines d'autres titres prestigieux sont donc mis à la disposition des joueurs. On ne comprend pas trop pourquoi mais on ne va pas cracher dessus, hein ?
www.interplay.com/support/membership/manuals.aspx

GaMeLoFt



Nous fourguer des jeux pour téléphone portable ? À force d'insister, ils vont finir par y arriver. Tout le problème jusqu'à présent était de persuader les gens d'acheter quelque chose de complètement immatériel puisqu'il n'y avait pas d'emballage. Je crois qu'ils viennent de trouver la solution avec ce support « psychologique » au format carte téléphonique. On achète la carte, on gratte un code au dos que l'on envoie par SMS et le jeu est automatiquement téléchargé. Ça y est, vous pouvez maintenant jouer à Prince of Persia et Splinter Cell. Les jeux sont du niveau de ce qui se faisait sur les ordinateurs des années 80. Reste le problème de la taille de l'écran... mais je suis sûr qu'ils vont trouver un autre truc à gratter pour les rendre plus grands.

La maison de Toto

Vous vous souvenez des gus qui faisaient un remake d'Ultima 1 dans leur coin ? On s'en était bien moqué, jusqu'à ce que l'on voie la démo de leur futur jeu gratos. Celle-ci présentait un moteur 3D très correct, et technologiquement parlant non ridicule. Bref tout le monde attendait le jeu, surtout Richard Garriott, qui avait donné son accord sur l'utilisation du nom à l'époque où il était encore le roi d'Origin Systems. Il semblerait toutefois qu'Electronic Arts, les propriétaires du titre, ne l'entendent pas ainsi. Un porte-parole d'EA aurait d'ailleurs déclaré : « Obtenir la permission de Richard Garriott, c'est un peu comme obtenir l'autorisation de faire un remake du «Magicien d'Oz» par Toto (le chien du film). » En fait, c'est un tel sac à problèmes qu'ils renoncent à faire un remake et ils utiliseront le moteur pour faire un jeu bien à eux. Attendez, ce Toto, ce n'est pas le yorkshire qui bosse à EA et qui a transformé Ultima Online en l'un des jeux les moins intéressants du monde ?

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?

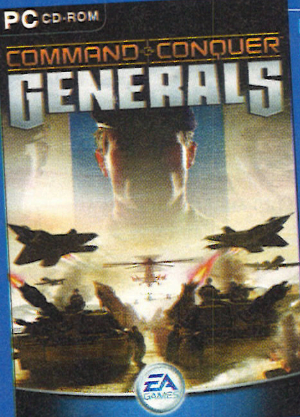
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr



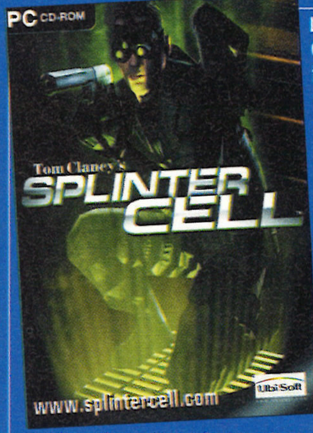
MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !





Dans les années 2030, les nouvelles alliances stratégiques tissées entre les grandes nations ont profondément modifié la situation géopolitique mondiale. Guerre préventive, intérêts économiques communs, conflit idéologiques, nombreux sont les facteurs de déstabilisation de l'équilibre général… La guerre est désormais déclarée et vous devez choisir votre camp parmi les 3 grandes forces en présence. Misez sur l'arsenal technologique américain, pariez sur les formidables ressources humaines chinoises ou faites confiance aux techniques d'infiltration du GLA afin d'étendre votre zone d'influence aux quatre coins de la planète. Un nouveau moteur 3 D dynamique qui vous place au cœur du champ de bataille, Command & Conquer Generals vous surprendra par sa mise en scène spectaculaire et par ses effets spéciaux saisissants.





La nouvelle référence des jeux d'Action Infiltration ! 'SPLINTER CELL' désigne une petite organisation militaire rassemblant une force d'élite capable de neutraliser et de contrer les factions terroristes à n'importe quel endroit de la planète. Incarnez Sam Fisher, un agent équipé du nec plus ultra de la technologie, menez à bien des missions palpitantes à travers 4 pays : des actions d'infiltration intenses soutenues par un rythme effréné, une gestion en temps réel des effets d'ombre et de lumière, un scénario très complet qui mènera le joueur à travers 24 niveaux dans 9 missions palpitantes… Une IA redoutable des ennemis, des mouvements inédits mêlant agilité et furtivité, des équipements d'une efficacité redoutable, un environnement interactif…

25 nouveaux Micromania !

76 **MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE** OUVERT
C. Ccial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon - Tél. 02 35 81 16 16

91 **MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS** OUVERT
C. Ccial Continent - 91620 La Ville-du-Bois - Tél. 01 69 01 79 53

64 **MICROMANIA PAU** OUVERT
C. Ccial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98

77 **MICROMANIA CARRÉ SENART** OUVERT
C.Ccial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint - Tél. 01 64 13 96 81

06 **MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE** OUVERT
C. Ccial Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 10 37

13 **MICROMANIA AVANT CAP** OUVERT
C. Ccial Avant Cap - 13480 Cabris - Tél. 04 42 34 37 12

62 **MICROMANIA SAINT-OMER** OUVERT
C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse - Tél. 03 21 39 29 92

95 **MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES** OUVERT
C. Ccial du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles - Tél. 01 39 97 16 98

31 **MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET** OUVERT
C. Ccial Géant - 31150 Fenouillet - Tél. 05 62 75 89 14

29 **MICROMANIA BREST** OUVERT
C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31

95 **MICROMANIA SAINT-QUENTIN** OUVERT
C. Ccial St-Quentin - 95370 Montigny-le-Bretonneux - Tél. 01 61 37 27 62

75 **MICROMANIA GARE DU NORD** OUVERT
Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris - Tél. 01 53 24 13 89

13 **MICROMANIA AIX-LES-MILLES** OUVERT
C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles - Tél. 04 42 20 93 48

13 **MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE** OUVERT
C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91

42 **MICROMANIA VILLARS SAINT-ETIENNE** OUVERT
C. Ccial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29

07 **MICROMANIA VALENCE** OUVERT
C. Ccial Auchan - 07500 Guilerand-Granges - Tél. 04 75 74 14 17

91 **MICROMANIA VAL D'OLY** OUVERT
C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux/Seine - Tél. 01 69 52 46 29

85 **MICROMANIA LA ROCHE-SUR-YON** OUVERT
C. Ccial Les Flaneries - 85000 La Roche/Yon - Tél. 02 51 47 99 76

92 **MICROMANIA DÉFENSE 3 RER** NOUVEAU
Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux

77 **MICROMANIA BAY 2 TORCY** NOUVEAU
C. Ccial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée

30 **MICROMANIA NÎMES SUD** NOUVEAU
C. Ccial Géant - Le Mas de Vignoble - 30000 Nîmes

60 **MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE** NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - 6, avenue de l'Europe - 60280 Venette

02 **MICROMANIA LAON** NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - Rue Romanette - 02000 Laon

02 **MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN** NOUVEAU
C. Ccial Le Fayet - 02100 Fayet

91 **MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION** NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - 2, bvd de l'Europe - 91022 Evry

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

77 MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36

77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

95 MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 18

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40

37 MICROMANIA TOURS ST-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52

45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE
Tél. 02 41 39 99 76

50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
Tél. 02 33 20 53 04

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77

62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51

66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél. 03 88 27 72 51

68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GD-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79

72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE ST-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GD HAVRE MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14

77 MICROMANIA TORCY
Tél. 01 60 05 63 09

78 MICROMANIA CHAMBOURCY
Tél. 01 30 74 54 09

83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30

83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS
Tél. 04 94 45 63 84

84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 82 36

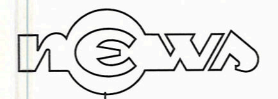
Découvrez REPLAY, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !



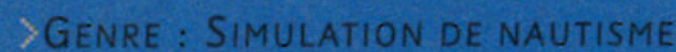


Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !

ATTENTION ! Les dates de sortie des jeux sont susceptibles d'être modifiées



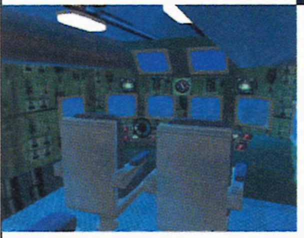




>Genre : Simulation de nautisme
>Éditeur : N.A.
>Développeur : N.A.
>Sortie : Disponible

VIRTUAL SAILOR 6.0





Pomme de terre me disait l'autre jour : « Je ne connais rien de plus chiant que les courses de bateaux. » Il n'a pas tout à fait tort, seulement, il y a plein de trucs aussi inutiles à la télé : le tennis, le football. Ah, si seulement le lanceur de tartes de Bruxelles avait une seule once d'originalité dans le crâne, il monterait un commando de gus armés de pointeurs laser pour arpenter les routes du Tour de France ou les tribunes du prochain match de l'O.M. Sans rire, vous imaginez à quel point ce serait drôle qu'un tir au but soit loupé parce que Ronaldinho se ferait brûler par 530 faisceaux laser braqués en permanence sur son crâne dégarni ? Enfin bon, je ne veux donner de mauvaises idées à personne hein.

Pour revenir à la mer, Virtual Skipper 2, sorti récemment, a marqué une étape importante dans le monde très fermé de la simulation de courses de rafiots. Sa capacité à modéliser les océans arrive presque à me donner le mal de mer en cas de gros creux. Il bénéficie d'une foule d'options sympathiques pour simuler une régate, notamment celle permettant de suivre les concurrents de la Route du Rhum en direct au cas où la télé tombe en panne. En réalité, le seul défaut de Virtual Skipper 2 est qu'il se consacre plus spécialement aux sports nautiques et pas vraiment à la plaisance en elle-même. Pour ceux qui ne rêvent pas de trimarans, le soir, en fermant les yeux, il manquait un soft qui traite de tous les aspects du bateau. C'est justement ce qu'est Virtual Sailor, concocté par le talentueux auteur de Hangsim que nous avions testé dans ces mêmes pages. Si le graphisme est un rien en dessous de VS2, le monde de Virtual Sailor est paramétrable dans les moindres détails, de la transparence de l'eau à la longueur moyenne du ressac. Côté bateaux, tout y est, des voiliers aux pétroliers en passant par des modèles de l'époque de la marine à voile. Le monde navigable fait pour l'instant 1000 KM2 mais de nombreux add-on et plug-in ont été développés pour étendre tout cela. Chose amusante, les cabines sont entièrement virtuelles et les commandes que l'on trouve dessus sont directement cliquables à la souris. Dernier must, le jeu permet aussi de s'adonner aux joies de la plongée sous-marine à l'intérieur de submersibles.

La dernière version (la 6) inclut des terrains photoréalistes, une vie marine, la possibilité pour un bateau de course de voler le vent à son poursuivant, un mode multijoueur, la compatibilité DX8 et une navigation plus précise.

Ce soft est commercialisé (25 dollars) directement sur la page du développeur : www.hangsim.com/vs/. On trouvera sur cette même page une démo téléchargeable pour l'essayer mais qui s'arrêtera au bout de quelques minutes.

Bob Arctor



The GIGABYTE MAYA II R9700 Pro Graphics Accelerator with ATi RADEON 9700 Pro chipset will take you to a brand-new visual world

MAYA II

RADEON 9700 PRO

GIGABYTE MAYA II

NOUVEL EMPIRE DE LA CARTE GRAPHIQUE.

GIGABYTE MAYA II R9700 Pro accélérateur graphique.

La carte accélérateur graphique GIGABYTE MAYA II 9700 Pro avec le chipset ATI Radeon 9700 Pro vous amenerant à un monde visuel d'un nouveau style.

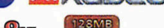
- Nouvelle génération de la puissance visuel - GIGABYTE MAYA II R9700 Pro.
- Le tranchant sur la GIGABYTE MAYA II R9700 Pro.
- Comment obtenir un parfait accélérateur graphique.
- GIGABYTE MAYA II est à l'origine d'une révolution visuelle.
- Le profil du chipset ATI RADEON 9700 Pro.

GIGABYTE TECHNOLOGY

POWERED BY ATi RADEON 9700 PRO

www.gigabyte.com.tw







R9700 Pro







- ATi RADEON 9700 PRO
- Interface Super Bande Passante AGP 8X
- Compatible DirectX® 9.0 en avant-première
- Architecture du pipeline à 8-pixel
- Nouvelle Interface mémoire à 256-bit
- Technologie pixel shaders pour accélérer l'affichage vidéo
- 128 Mo de mémoir DDR
- Supporte DVI-I et TV-Out









R9000 Pro

- ATi RADEON 9000 PRO 64 Mo DDR ADRAM
- Processeur et mémoire cadencés à 275 MHz
- SMARTSHADER™ compatible DirectX® 8.1
- Anticrénelage 3D avec ATi SMOOTHVISION™
- Mode Multi-écran avec HYDRAVISION™
- Suite de logiciel ATi CATALYST™
- Supporte DVI-I et TV-Out









R9000

- ATi RADEON 9000 64 Mo DDR ADRAM
- SMARTSHADER™ compatible DirectX® 8.1
- Anticrénelage 3D avec ATi SMOOTHVISION™
- Mode Multi-écran avec HYDRAVISION™
- Suite de logiciel ATi CATALYST™
- Supporte TV-Out



Pour plus d'informations,
n'hésitez à contacter notre distributeur :











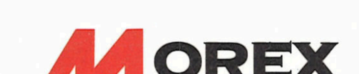








* Ces réglages de vitesses ne sont pas garanties par GIGAGYTE.
- Photos et spécifications sont susceptibles de modifications sans préavis
- Touts les logos et marques cités sont propriété de leurs détendeurs respectives
- L'overclocking est au risque de l'utilisateur, Giga-byte Technology ne pourra être tenu responsable des dommages ou d'instabilité des processeurs, cartes mères ou autre composants.



TÉL. : 01 41 47 67 67
FAX : 01 47 94 34 70

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw



La Game Boy d'avance

YEP!

Qu'ils vont avoir l'air con, tous les bricoleurs qui ont massacré leur Game Boy Advance en tentant d'installer un kit de rétro-éclairage. Il y en a quelques-uns à la rédaction, du côté de Joypad, qu'on a vu s'effondrer en larmes et se taper des dépressions nerveuses à cause des bulles d'air coincées sous leur écran. Dans quelques mois (on parle de mars pour les États-Unis), Nintendo devrait en effet commercialiser la Game Boy Advance SP, une nouvelle version de sa console portable équipée d'un écran rétro-éclairé, de batteries lithium-ion et d'un nouveau design permettant de plier la console pour qu'elle prenne moins de place. Ce modèle, qui sera vendu un peu plus cher que la GBA d'origine, devrait bénéficier d'une dizaine d'heures d'autonomie. O.K., j'achète.

Idée recette

LA TARTE ARMÉNIENNE

Ingrédients :
2 œufs
1 tasse de farine
5 cuillères à soupe de sucre vanillé
30 tonnes d'eau

Cassez les 2œufs et posez-les dans un coin.
N'y touchez plus.
Prenez la tasse de farine et mettez-y le sucre vanillé.
Laissez le mélange reposer toute une nuit au réfrigérateur.
Le lendemain, dissolvez le contenu de la tasse dans les trente tonnes d'eau tout en prenant bien soin de touiller pour éviter les grumeaux.
Cuisez le tout pendant 8 ans dans une grande piscine.
Et voilà ! C'est prêt.

Shoot again, yeah baby

Attention, hit en puissance. Le studio Wildfire annonce un jeu de flipper bénéficiant de la licence « Austin Powers ». Ça va s'appeler Austin Powers Pinball, et les tables reprendront bien sûr l'identité graphique délirante du film. Motivons-nous en espérant que Heather Graham se fera brancher entre 2 bumpers par le Docteur Evil et 4 ou 5 de ses sbires qui lui feront le coup de l'extra-ball jusqu'à ce qu'elle tilte. Ça sort ce mois-ci aux États-Unis, peut-être un peu plus tard en Europe. Mais si ça ne traverse par l'Atlantique, nous ne lui en tiendrons sûrement pas rigueur.

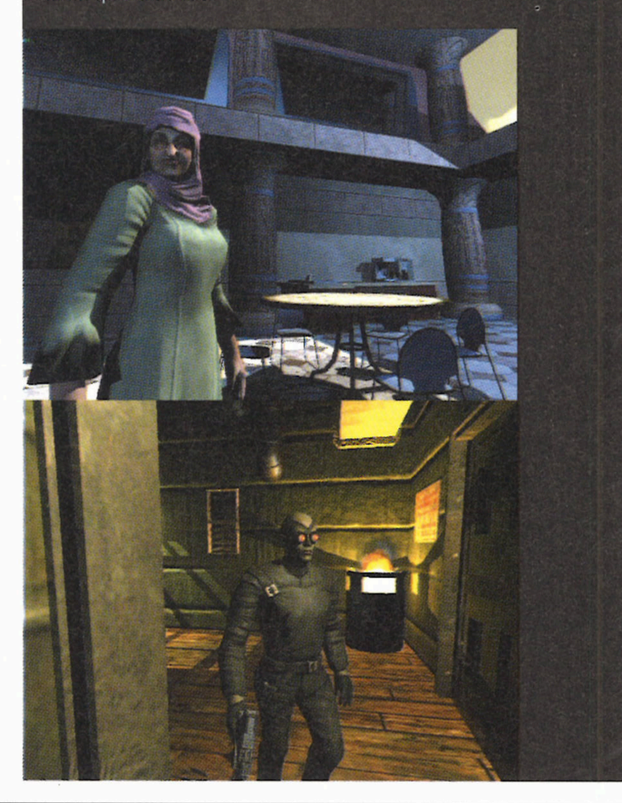
Et ça continue, encore et encore



La nouvelle version 1.6 de l'increvable Counter-Strike, qui n'en finissait pas d'être repoussée, devrait finalement être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes. Elle sera distribuée grâce au nouveau logiciel de Valve, le fameux Steam. Parmi les nouveautés, on citera un bouclier anti-émeute, un nouveau flingue (notre FAMAS national), une nouvelle carte, et l'absence totale d'amélioration du moteur 3D qui en aurait pourtant bien besoin.

Une apparition du MESSIE

Hmm, c'est cool, trop le bon kiff, ça le fait, ça claque grave, on tripe comme des oufs. Voici de nouvelles images de Deus Ex 2. Ça a l'air très joli, mais on a un peu de mal à retrouver l'ambiance et les décors du premier Deus Ex. En fait, la palette de couleurs rappelle plus Fallout. O.K., j'arrête, on se fait du mal. Le jeu est toujours prévu pour « quelque part en 2003, mais plus vers la fin que le début. »



Retour aux sources

HO

Un bon plan à vous signaler, particulièrement pour les nostalgiques de la grande époque des 16 bits : Sega met à disposition les ROM de ses meilleurs jeux Megadrive sur le Net pour une durée limitée. On peut donc rejouer à ces titres sur PC durant une heure grâce au logiciel d'émulation RealOne Arcade System. Parmi les titres disponibles : Ecco the Dolphin, Phantasy Star II et les 2 premiers Sonic. ToeJam & Earl et le mythique Shinobi III devraient arriver bientôt. Si vous ne vous lassez pas de ces jeux au bout de l'heure gratuite, vous pourrez vous les payer pour une dizaine d'euros. Un peu cher pour des titres sortis il y a un siècle, mais saluons l'originalité de l'initiative. Tout cela se trouve sur le site officiel de Sega : sega.com/games/pc/segaclassics.jhtml

Encore un drame de l'insécurité

C'est en train de devenir un sport national en Angleterre : pour la seconde fois en quelques semaines, une grosse cargaison de Pentium en transit à l'aéroport londonien d'Heathrow a été dérobée par des inconnus. Montant de la valise : environ 10 millions d'euros. Ah oui quand même. Et encore, les voleurs n'ont pas pu tout prendre, ils ont laissé un quart de la marchandise dans le camion. En revanche, signalons qu'aucun processeur Cyrix n'a été dérobé dans le pays depuis 1957.

Game Bube



En plus de la nouvelle Game Boy Advance dont nous vous parlons quelque part dans cette rubrique, Nintendo vient de dévoiler le Game Boy Player. Il s'agira d'une extension hardware à la Game Cube qui permettra de jouer à tous les jeux GBA sur la télé. Ça se présente comme une sorte de base à coller sous la Game Cube en la connectant à un port spécial. Ça devrait coûter une misère (autour des 40 euros), pour une sortie prévue dans les prochains mois. Je ne pige pas trop l'intérêt de jouer à des jeux GBA sur une grosse télé vu la résolution préhistorique de la chose, mais bon.

Les joies du FAMAS

Vous le savez, Opération Flashpoint et Joystick /Joypad, c'est une vraie histoire d'amour depuis plus de 2 ans. En fait, il ne se passe pas 2 mois sans que l'on se remette à jouer à ce jeu, moi (Arctor) et Kendy, généralement en réseau afin de tester les nouvelles îles et add-on ou les derniers fusils de snipe à la mode. Une équipe de concitoyens a commencé à mettre au point un joli pack « armée française » reprenant les unités d'infanterie, les troupes ou les forces aériennes nationales. Ça commence à prendre forme et cela ne manquera pas de rappeler de bons souvenirs à ceux qui ont fait leur service. Bon, pas moi hein, je me suis fait reformer P4 au deuxième régiment des hussards à cause de ma peur des chevaux, mais aussi des hussards.
http://membres.lycos.fr/modofp/index.htm



Très court métrage

Des fois, quand on fait les news et qu'on est bien crevés, on arrive toujours à parler de trucs un peu inutiles dont on pourrait vraiment se passer, mais qui intéressent toujours un maximum de personnes. Tenez, là par exemple, il est 6 h du mat' et je suis bougrement content d'apprendre qu'un film sur Alone In The Dark va être mis en chantier. Pour une fois, il semblerait que cela se fasse vraiment puisque le tournage commencera au printemps 2003. Aucun nom d'acteur, d'actrice, de zombie, aucun gros chèque annoncé pour le compte de Frédéric Raynal, a priori. Bref, que de questions sur un sujet n'intéressant en fait pas grand monde .

Télex

En 2002, Europe et Japon confondus, un milliard d'euros a été dépensé par les consommateurs en sonneries de téléphone portable.

Privilège rare chez AOL

Les actionnaires sont déçus par les résultats d'AOL : les recettes publicitaires sont 2 fois moins importantes que l'année dernière et les abonnés rechignent à passer au « haut débile ». Qu'à cela ne tienne, Steve Case, fondateur d'AOL, a pris ses responsabilités et annoncé qu'il quittait la présidence du conseil d'administration « dans l'intérêt de la société ». Quand même, il a du bol. Moi, pour me désabonner d'AOL, ça m'avait pris un an.

Mon_livre.doc.exe (37 Ko)

7 ans après sa condamnation, Kevin Mitnick, le plus célèbre des hackers, a de nouveau le droit de surfer sur le Net. Son premier geste aura été de mettre en ligne le premier chapitre (interdit de parution) de son livre « Art of Deception ». Ça commence bien.
http://212.100.234.54/content/55/28835.html

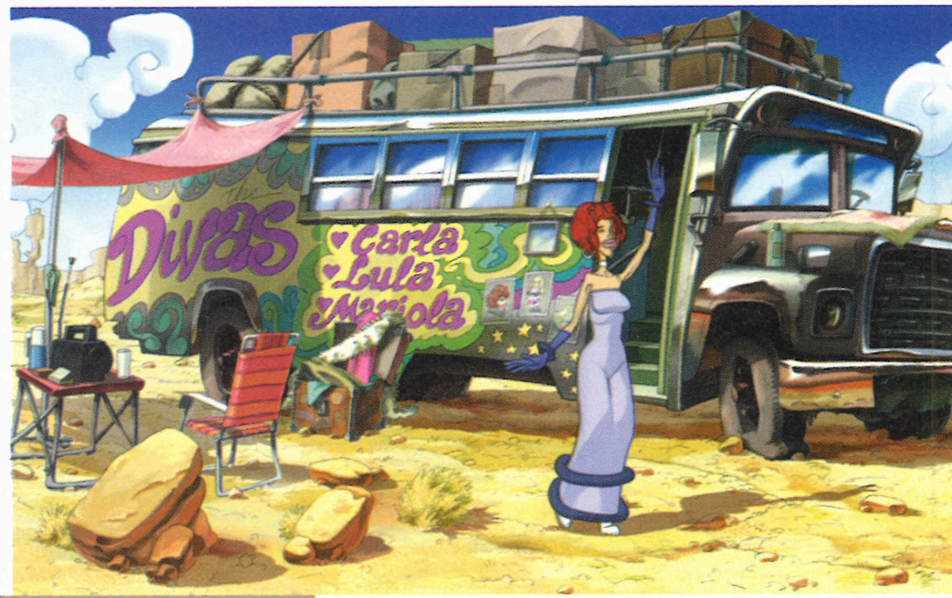






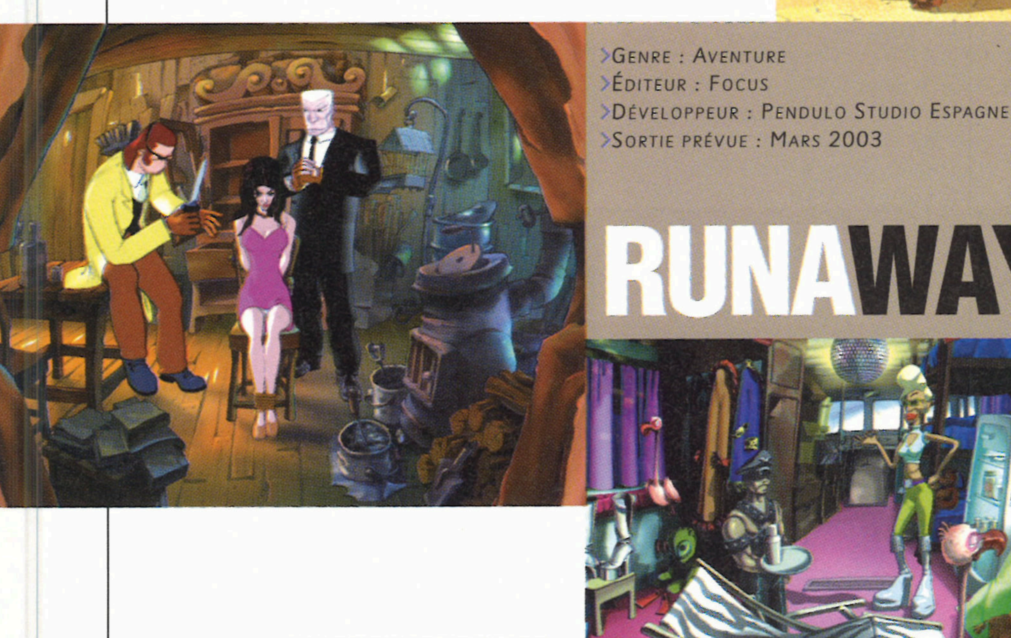
Voilà un titre déjà sorti depuis quelques semaines en Allemagne et en Espagne mais qui, bien malheureusement, n'est pas encore disponible chez nous. D'après ce que je lis sur le communiqué de presse, le jeu a été super bien noté par tous nos collègues teutons et ibériques avec des 95 % ou des 5 étoiles à tire-larigot. De quel jeu s'agit-il ? De Runaway, un titre qui se veut le digne héritier de la grande tradition des jeux d'aventures style Monkey Island ou Les Chevaliers de Baphomet. On y incarnera le jeune Brian, un étudiant new-yorkais qui, sans comprendre pourquoi, se fait agresser par des gorilles de la Mafia. En tentant de fuir, il rencontrera la « mystérieuse strip-teaseuse » Gina, et ça sera parti pour des centaines d'écrans remplis de dialogues rigolos, de puzzles et d'énigmes à résoudre. C'est surtout par sa réalisation étonnante que Runaway devrait attirer l'attention. Quand on le voit tourner, on a plus l'impression de regarder un dessin animé qu'autre chose. Apparemment, les décors seront en 2D, très travaillés, avec un style plutôt cartoon, tandis que les personnages seront en 3D version « cell-shading ». C'est cette technique 3D qui consiste à surligner les bords des modèles pour leur donner une apparence dessin animé, façon Jet Set Future Radio sur Xbox ou le nouveau Zelda sur GameCube. Malgré ce rendu, le jeu ne devrait pas être une niaiserie pour les 10-12 ans, l'ambiance sera plutôt adulte et les développeurs, un studio espagnol complètement inconnu, affirment s'être inspirés de films plutôt trash comme Pulp Fiction, Priscilla Folle du Désert ou Perdita Durango (qui passait il n'y a pas longtemps sur Canal il me semble). Nous n'avons malheureusement pas encore de version jouable à nous mettre sous la dent, mais on attend la chose avec une certaine curiosité. Non franchement, ça n'a pas l'air mal.

ACKBOO

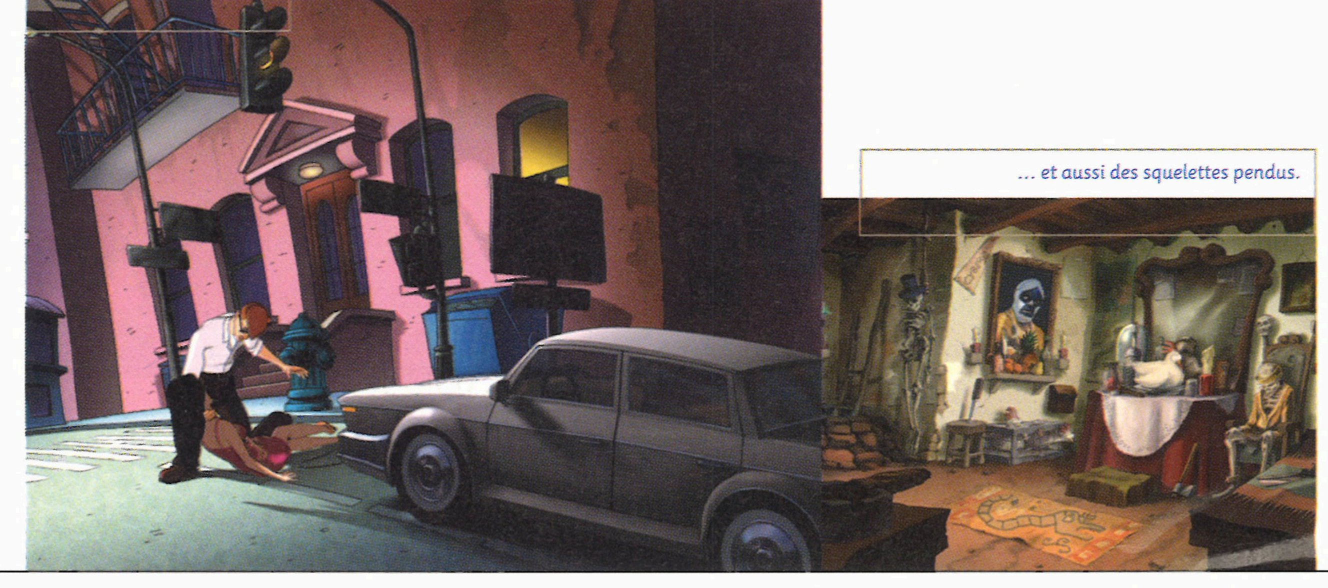


>Genre : Aventure
>Éditeur : Focus
>Développeur : Pendulo Studio Espagne
>Sortie prévue : Mars 2003

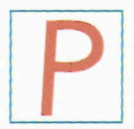
RUNAWAY



Il y aura des voitures dans le jeu...



... et aussi des squelettes pendus.



Parlons un peu du passé. Car le passé, c'est important. Ça permet de se rendre compte qu'avant c'était mieux, ou qu'avant on était plus jeune, moins gros, mais aussi beaucoup moins con. Ah ça… Et puis, ça tombe bien, dans le passé, eh bien Tomb Raider existait déjà ! Même que l'héroïne s'appelait Lara et que c'était une nana plutôt supra bien gaulée, qui se fourvoyait gentiment dans des aventures mêlant quêtes mystiques et bugs d'affichage. Et puis voilà qu'aujourd'hui, on nous annonce que le passé est révolu, qu'il faut vivre avec son temps et que du coup Lara veut tenter de nous reséduire. Encore. Le meilleur moyen de s'en rendre compte était encore d'aller l'admirer dans son petit chez elle, c'est-à-dire chez les Anglais de Core Design. Fla fla fla, avion. Vroum vroum, voiture. Hello guy, so what's up with your fuc…babe ? Eh bien plein de choses en fait. Et il paraîtrait que c'est même pas du pipo. Ainsi Tomb Raider L'Ange des Ténèbres marque un véritable tournant dans la saga de miss Croft. Pourquoi ? Tout simplement car on nous assure que les erreurs passées (les bugs, les jeux aux allures d'add-on, etc) ont bien été assimilées, et que ce nouvel opus sonnera la résurrection de la série. Amen. Écoutez plutôt. Le scénario se veut bien plus sombre que précédemment avec une Lara soupçonnée du meurtre de son mentor, Werner Von Croy. La dimension aventure s'est parallèlement furieusement étoffée avec la possibilité d'interroger les personnages

Plus orienté aventure, ce nouvel épisode réserve cependant de belles séquences de gunfight à la « John Woo style » !

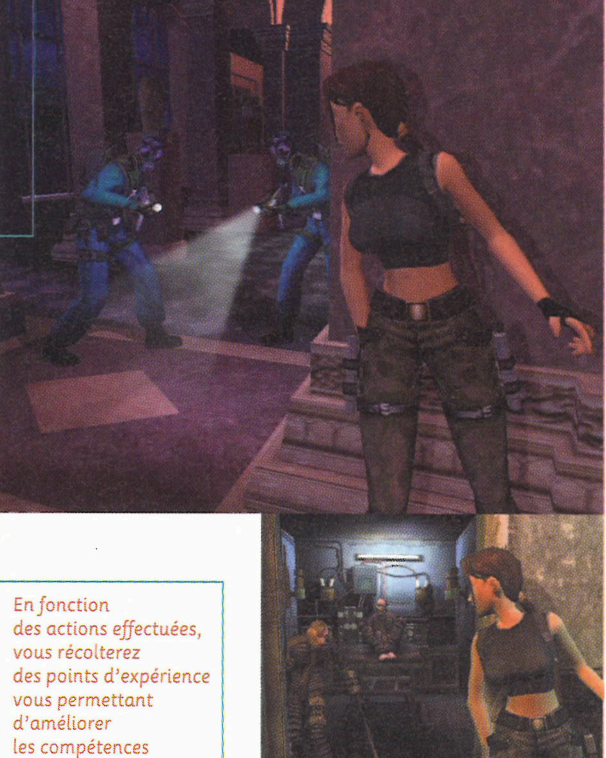


rencontrés au fil de l'histoire (leur réaction changera en fonction de vos attitudes). Dans le même temps, les capacités physiques de Lara évolueront (vélocité, dextérité, résistance, saut, force) suivant un système de points d'expérience calqué sur un jeu de rôle traditionnel. Classe. Quant aux énigmes, elles s'annoncent bien mieux intégrées, plus logiques (comprenez qu'on ne devrait pas nous ressortir 106 fois le coup des blocs lourdingues à pousser). Sans parler des phases d'infiltration permettant de renforcer l'implication du joueur (vous devriez pouvoir vous faufiler en fourbe, tuer en silence, voire même chloroformer les bad guys). Question ambiance, la bande-son risque d'assurer un max avec des musiques symphoniques interprétées avec maestria par le London Symphonic Orchestra. Voui, mais voilà,

>Genre : Action/aventure
>Éditeur : Eidos Interactive
>Développeur : Core Design
>Sortie : Printemps 2003

TOMB RAIDER
L'ANGE DES TÉNÈBRES

Sans se prendre pour Splinter Cell ou Deus Ex, ce Tomb Raider-là lorgne vers un gameplay plus immersif, privilégiant l'infiltration au bourrinage. Tant mieux.



En fonction des actions effectuées, vous récolterez des points d'expérience vous permettant d'améliorer les compétences de Lara.

la grosse nouveauté réside dans l'apparition d'un second personnage jouable, le très mystique Kurtis équipé de son anneau en ferilium, un alliage extraterrestre aux étonnantes propriétés. Waaah. Que fera-t-il ? S'avérera-t-il surpuissant ? Mystère. Dans le registre des incertitudes, je sens poindre une question cinglante comme de lourds sabots : « Hey, mais à quoi ça va ressembler sur mon PC qui tourne là ? » Réponse simple : j'en sais rien, yé rien viou ! Eh oui, pour le moment chez Core Design, on se concentre sur la version PlayStation 2 (un contrat d'exclusivité a été signé avec Sony). Du coup, Lara se fait encore bien discrète sur les cartes graphiques next gen. Cependant de l'aveu même d'Adrian Smith, responsable du projet, le jeu devrait tirer parti de quelques trouvailles contenues dans les cartes 3D du moment. De là à dire que cela optimisera toutes les fonctions, hum, très sincèrement j'en doute, mais le résultat devrait toutefois surpasser le rendu console. Et pas seulement grâce à une meilleure résolution. Ah et puis tiens, j'oubliais, cet épisode sera le premier d'une trilogie… Le scénario global est d'ores et déjà écrit, L'Ange des Ténèbres jouant ainsi le rôle de captivant (on l'espère) prologue. Raaah enfin un Tomb Raider qui innove et captive ? On dirait bien oui…

Gollum

À plat ventre

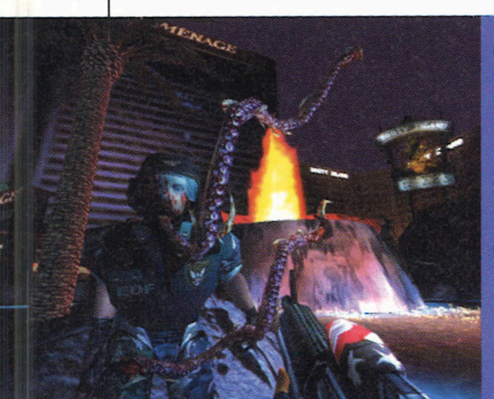
On pensait que Monte Cristo et Digital Reality se reposaient sur leurs lauriers, mais en fait non. Ils mettent à la disposition des joueurs un mod pour leur jeu Platoon. Celui-ci améliore un peu le gameplay en permettant la sauvegarde au beau milieu d'une mission et autorise les hommes de troupe à répliquer au feu de l'ennemi ou à se coucher tout seuls.
www.montecristogames.com/france/imageinterface/home.htm.

UFO

Ah, UFO (ou Xcom), l'un des meilleurs jeux du monde, et même, allez, de l'univers. Inutile d'en parler pour ceux qui n'ont pas connu Ennemy Unknown au doux temps du 486DX33. Ils ont juste le droit de savoir qu'on y chassait le petit gris, ce qui est quelque chose de fort honorable en soi. Le dernier avatar du jeu, UFO : Aftermath, vient enfin de trouver un éditeur en la personne de Cenega. À nous donc les combats tactiques contre ces petites ordures qui viennent nous pomper notre air et coucher avec nos femmes. Date de sortie non communiquée, mais avant 2029, j'espère.

LA BEAUTÉ de LA MORT

Ultima Online change de dessinateur pour ses couvertures. Ce ne sera plus au navrant Tod McFarlane (Spawn) que seront confiés les besoins artistiques du jeu et du marketing d'UO mais à l'excellent Brom, dont vous pouvez admirer l'art ici : www.cale.com/brom/main.htm. Cool. Il va pouvoir leur dessiner une très jolie pierre tombale, mais pas tout de suite puisqu'il va bien falloir commercialiser encore une extension ou deux. La prochaine, Age of Shadows, est pour bientôt.



PRODUITS FUMEUX

Wired vient de poster sa sélection annuelle de Vaporware, ces produits informatiques qu'on nous avait promis pour 2002 et qui ne sont finalement jamais sortis. Les jeux vidéo trustent les premières places de ce classement, et Duke Nukem Forever s'offre même la pole position pour la seconde année consécutive, un record. Certains commencent carrément à se demander si le jeu existe vraiment, ou si ce n'est pas un vaste complot monté par les alumnis, les francs-maçons et les vénusiens. La version Mac/Linux de Neverwinter Nights s'adjuge la seconde place, tandis que l'arlésienne Team Fortress 2 de Valve pointe en troisième position. Suivent le fameux ordinateur ultra-personnel Oqo dont personne n'a encore jamais vu la couleur, le troisième épisode de Master of Orion, la GeForce FX, QuarkXPress pour Mac OS X, Shadowbane, le nouvel Amiga qu'on nous promet depuis 3 ans, et la technologie Electronic Film System. Ils auraient dû mettre le Segway dans la liste, vous savez, la trottinette du futur qui devait révolutionner nos villes. Hein ? Quoi ? Elle est déjà sortie ?

ACTIVISION À LONG TERME

Chez Activision, on aime l'engagement. Après avoir enchaîné les créateurs de Tony Hawk à un piquet pour les 10 prochaines années, ils viennent de signer un accord avec Marvel jusqu'en 2009. Il porte sur l'exclusivité des droits d'adaptation en jeu vidéo de quelques franchises célèbres comme les X-Men, les Quatre Fantastiques, Spider-Man et Iron Man. Que de la bonne grosse licence qui doit se négocier à coups de millions de dollars. Voilà, c'est donc parti pour 6 longues années à se bouffer du super-héros à toutes les sauces dans les jeux vidéo.



Idée recette

TRIP À LA MODE DE CAEN

Temps de préparation : 30 minutes
Temps de cuisson : 2 à 3 heures s'il n'y a pas de verglas
Coupez les pieds de bœuf, la mulette, le culier en petits carrés.
Rincez le tout abondamment à l'eau claire.
Recouvrez d'eau froide et laissez la tripaille mariner pendant 2 heures en rajoutant régulièrement du sel de céleri et du poivre du moulin.
Après la marinade, jetez le tout dans le vide-ordures.
Prenez l'A13. Allez à Caen et trouvez une after. Et voilà !

Attention, Apple fait des trucs

Le site Mac Daily News informe la planète que Apple vient de déposer un brevet concernant, je cite, des « appareils électroniques pouvant changer dynamiquement leur apparence ornementale ou décorative. » Bigre. Moi, je verrais bien des iMac qui changent de couleur selon l'humidité de la pièce, ça serait une belle avancée technologique qui permettrait sûrement aux Mac de devenir les ordinateurs les plus vendus de la galaxie et d'éliminer complètement tout le marché PC en 6 mois. Signalons aussi que la firme de Cuppertino vient de mettre en ligne son propre navigateur Internet, Safari, qui s'est déjà téléchargé à un demi-million d'exemplaires. Avec ses 90 % de parts de marché, Internet Explorer doit déjà trembler.



ENRÔLEZ-VOUS

DANS

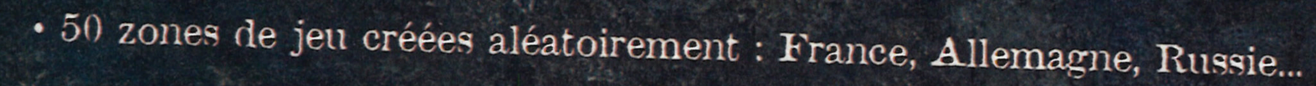
another WAR



Le 1er RPG dans l'univers de la Seconde Guerre Mondiale !



- 50 zones de jeu créées aléatoirement : France, Allemagne, Russie...





- 120 armes différentes et plus de 500 ennemis à affronter.



Ça dénonce



The Inquirer confirme, en publiant un mémo interne de Id Software, que c'est bien des bureaux du fabricant de cartes graphiques canadien ATI qu'est sortie la version pirate de Doom III. Trois niveaux mal finis et bourrés de bugs du prochain shooter de Carmack et de ses potes ont en effet circulé sur le Net il y a quelques mois. L'employé indélicat responsable de la fuite a été viré. Gageons qu'il devra finir sa vie en cavale, dormant dans des granges ou sous les ponts et changeant chaque jour de ville pour échapper aux tueurs à gages lancés à ses trousses.

Radiotone

Les Japonais n'oublient pas que de nombreux vieillards écoutent les programmes radiophoniques. Avec l'âge, parfois, l'audition à tendance à s'altérer. Cette année, JVC lancera donc dans le commerce un poste de radio conçu à l'attention des malentendants. Le gadget commencera d'abord par enregistrer en temps réel toute une émission et diffusera ensuite l'enregistrement en ralentissant de façon automatique le début de chaque phrase parlée pour la rendre plus compréhensible.

Les PANDAS, ces ignobles pervers



On sait que les Chinois sont des grands amis des pandas, ces sympathiques animaux qu'ils tentent de sauver de l'extinction depuis de nombreuses années. Le problème, c'est que ces gentils mammifères sont très timides lorsqu'il s'agit de se reproduire en captivité. Afin de les motiver, les scientifiques chinois leur ont donc projeté des vidéos « suggestives » montrant ces petites peluches forniquant en pleine nature. Ça a marché du tonnerre, et les mamans pandas n'ont jamais autant pondu que cette année. Gageons que les scientifiques amélioreront le concept en tournant de nouveaux films, avec un meilleur éclairage, un vrai scénario et des dialogues plus riches. (Source : Skynews)

EQ coupe les ponts

Une jolie bourde pour les développeurs d'Everquest. Cette semaine, ils auraient supprimé des comptes de joueurs par erreur. Ils s'en expliquent longuement dans une lettre d'excuses sur leur site officiel : « La nuit dernière, des GM ont vu des activités bizarres sur les serveurs, des comptes qui se loggaient et qui downloadaient des fichiers «incorrects», et comme ça semblait peu ordinaire, nous avons suspendu leurs comptes… » À ce jour, heureusement, la petite communauté des joueurs d'Everquest ne déplore aucun suicide suite à la suppression de comptes pendant quelques heures.



Rien à voir avec Simona



TDK Mediactive Europe annonce un partenariat avec O3 Games et le studio suédois Starbreeze pour le développement de Templar. Ce sera un jeu d'action/aventure à la troisième personne destiné au PC et aux consoles de nouvelle génération. Il se déroulera au XIe siècle, en pleine Croisade, et on y incarnera un chevalier qui, on s'en doute, démembrera de l'infidèle à l'arme blanche dans la grande tradition de l'époque. Aucune info sur le gameplay et aucun screenshot pour l'instant ; le jeu n'est pas prévu avant Noël 2003.

UN COLLÈGE fou, FOU, fou

Plusieurs grands noms du jeu vidéo viennent de s'associer avec la Southern Methodist University pour créer une école de jeu vidéo, la Guildhall. Les 100 élèves sélectionnés suivront un cursus de 18 mois durant lequel ils bénéficieront de l'enseignement de Richard Gray (Duke Nukem 3D, SiN, Blood, Serious Sam), Graeme Devine (The 7th Guest, Quake III Arena), Tom Hall (Doom, Anachronox), Paul Jaquays (Quake II, Quake III, Age of Mythology) et même l'inévitable John Romero, qui commence doucement à se remettre de la claque Daikatana. Bref, c'est toute la bande d'Id Software qui s'est donnée rendez-vous dans les salles de classe pour former ces apprentis développeurs. Moi, en fac, j'avais monsieur Chapuis, qui était un professeur réputé de comptabilité privée, et madame Dulourd, qui était une sommité de la macroéconomie keynésienne. C'était l'éclate totale.

Violence gratuite

Le jeu gratos du mois est d'une formidable bêtise. Un type est en haut d'un escalier. Le but est de lui faire le plus mal possible en tirant une seule balle dessus. Tout le truc consiste à lui transpercer plusieurs organes vitaux, tout en envoyant la balle sous un angle tel qu'en tombant du haut des marches, il se fracasse plusieurs fois la tête. Étonnement, c'est super-relaxant. http://taat.fi/taat/porrasturvat

Idée recette

ROULADES DE VEAU À LA ROMAINE

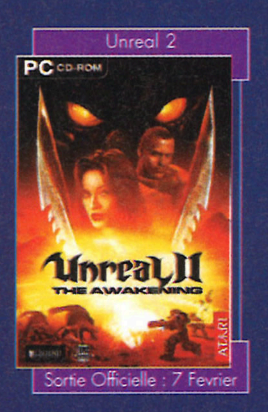
Cuisson : aucune
Préparation : 20 secondes
Choisissez au sein d'un troupeau 2 ou 3 beaux veaux bien dodus.
Précipitez les animaux en contrebas d'une des 7 collines de la capitale italienne en prenant bien soin de leur imprimer un mouvement giratoire sur le côté.
Salez, poivrez. Et voilà, c'est prêt !





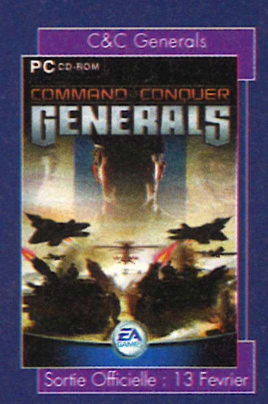
LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO
NEUF & OCCASION

Unreal 2



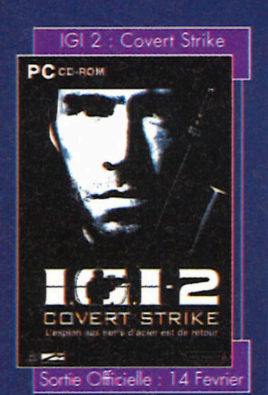
Sortie Officielle : 7 Fevrier

C&C Generals



Sortie Officielle : 13 Fevrier

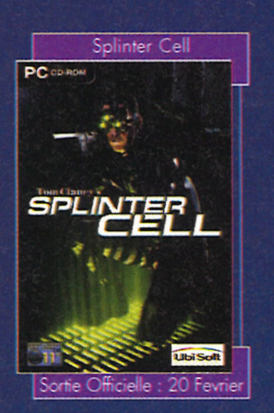
IGI 2 : Covert Strike



Sortie Officielle : 14 Fevrier

TITRES BIENTOT DISPONIBLES RESERVEZ LES GRATUITEMENT !

Splinter Cell



Sortie Officielle : 20 Fevrier

Anno 1503



Sortie Officielle : 6 Mars

L'Entraineur 4



Sortie Officielle : 7 Mars

Toutes les dates de sorties annoncées le sont à titre indicatif, nous ne saurions être tenus pour responsable dans le cas où un fabriquant annulerait purement et simplement ou retarderait un titre qu'il avait annoncé

OCCASION
ECHANGEZ !
REVENDEZ !

ECONOMISEZ EN ÉCHANGEANT* OU REVENDANT VOS JEUX OU CONSOLES, XBOX, GAMECUBE, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION, GAME BOY ADVANCE, PC CD-ROM ET DVD CONTRE UN PRODUIT AU CHOIX.

*Sous réserve du bon état du jeu ou du DVD et de son emballage d'origine. Certains titres peuvent être refusés. Voir modalités en magasin.



PARIS/REGION PARISIENNE

PARIS/ST LAZARE (9ème) 6, rue d'Amsterdam
PARIS/JUSSIEU (5ème) 46, rue des Fossés St Bernard
PARIS/ST MICHEL (6ème) 56, boulevard St Michel
PARIS/VICTOR HUGO (16ème) 137, av. Victor Hugo
PARIS/VAUGIRARD (15ème) 365, rue de Vaugirard
CARRE SENART (77) C.Ccial Carré Sénart - Lieusaint
CHELLES (77) C.Ccial Chelles 2
ORGEVAL (78) C.Ccial Art de Vivre - Niv.1
PLAISIR (78) C.Ccial Grand Plaisir Sablons
VELIZY (78) 37, avenue de l'Europe (face C.Ccial Velizy 2)
VERSAILLES (78) 16, rue de la Paroisse
CORBEIL/VILLABE (91) C.Ccial Villabe A6
ANTONY (92) 25, av. de la Division Leclerc N.20
BOULOGNE (92) 60, av. du Général Leclerc N.10
LA DEFENSE (92) C.Ccial Les Quatre Temps - Niv. 2
AULNAY S/BOIS (93) C.Ccial Parinor - Niv. 1
MONTREUIL S/BOIS (93) C.Ccial La Grande Porte
PANTIN (93) 63, avenue Jean Lolive - N. 3
ST DENIS (93) C.Ccial St Denis Basilique
DRANCY (93) C.Ccial Drancy Avenir
CHENNEVIERES (94) C.Ccial Pince-Vent N4
CRETEIL VILLAGE (94) 5, rue du Général Leclerc
CRETEIL SOLEIL (94) C.Ccial Créteil Soleil
KREMLIN BICETRE (94) 30 bis, av. de Fontainebleau
FONTENAY S/BOIS (94) C.Ccial Val de Fontenay
ARGENTEUIL (95) C.Ccial Côté Seine
CERGY PONTOISE (95) C.Ccial Cergy 3 Fontaines
GONESSE (95) C.Ccial Usine Center - ZAC Paris Nord 2
L'ISLE ADAM (95) C.Ccial Grand Val
SAINT BRICE (95) C.Ccial Carrefour - 50 av. Robert Schuman
SANNOIS (95) C.Ccial Carrefour



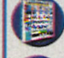
PROVINCE

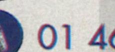
MARSEILLE (13) C.Ccial Grand Littoral
HEROUVILLE ST CLAIR (14) C.Ccial St-Clair
DIJON (21) C.Ccial Géant Chénove
DIJON (21) C.Ccial Carrefour La Toison d'Or
VALENCE (26) C.Ccial Valence 2 - Quartier du Plan
EVREUX (27) 18, rue de la Harpe
TOULOUSE (31) 14, rue Temponières
BORDEAUX (33) 61, rue Porte Dijeaux
BORDEAUX (33) C.Ccial Rive Droite - Lormont
RENNES (35) 20, rue du Maréchal Joffre
REIMS (51) 44, rue de Talleyrand
DOUAI/FLERS (59) C.Ccial Carrefour Douai-Flers N.43
LILLE (59) C.Ccial Euralille
LOUVROIL (59) C.Ccial Auchan Louvroil
COMPIEGNE (60) 37,39 cours Guynemer
LYON (69) 5, rue Victor Hugo
ST GENIS LAVAL (69) C.Ccial St Genis 2
LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaulle
LE MANS (72) C.Ccial Carrefour Centre Sud
ALBERTVILLE (73) C.Ccial Géant Casino
AMIENS consoles (80) 19, rue des Jacobins
AMIENS PC (80) 1, rue Lamarck
AVIGNON (84) C.Ccial Cap Sud - Route de Marseille
POITIERS (86) 12, rue Gaston Hulin
LIMOGES (87) C.Ccial St Martial - Avenue Garibaldi

Réservez vos jeux

- dans votre Score-Games
- par téléphone : 01 46 735 720
- sur notre site : scoregames.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE


www.scoregames.com


01 46 735 720

RCS Nanterre B 385 215 603



'ancienne Palestine et la nouvelle Israël n'ont pas fini de se mettre dessus qu'on va s'intéresser au dixième du quart des origines de ce conflit : le temps des croisades ! Attention, hein, je n'ai pas dit que ça expliquait tout, mais lorsqu'on y regarde de plus près, on se dit qu'entre hier et aujourd'hui, ça sent parfois le bis repetita. L'Orient n'est pas qu'une grande histoire d'amour entre les hommes, et Wanadoo, tout comme Black Cactus, va faire en sorte de nous le rappeler. Crusaders : Battle for Outremer est un jeu de stratégie temps réel, taillé dans un environnement 3D dynamique, dans lequel le joueur peut soit choisir le camp des croisés, soit le camp des Sarrasins. On ne sait pas encore grand-chose du jeu, notamment sur les spécificités du gameplay. Toutefois, on sait que Black Cactus a conçu ce nouveau produit en exploitant une évolution du moteur physique et graphique de Warrior Kings, le Cactus Spine. De fait, on s'attend effectivement à une interface similaire, tant dans la gestion des troupes ou des ressources qu'aux options tactiques ouvertes. Cela dit, on s'inquiète un peu si les développeurs n'ont fait aucun progrès en matière de programmation, triste écueil technologique de Warrior Kings. Le moteur graphique affichait d'horribles bouillies de pixels si on zoomait trop sur les unités, l'I.A. avait des absences dignes d'Alzheimer, et les plantages devenaient trop fréquents sur la longueur, voire inévitables si on avait une bécane trop courte sur pattes en termes de puissance.

Espérons que tous ces soucis ne seront que de mauvais souvenirs. Les premiers screens nous témoignent que la fameuse bouillie de pixels semble un peu plus liquide, et donc moins lourde à digérer. On va donc gentiment attendre la suite du repas.

PETE BOULE





>GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL
>ÉDITEUR : WANADOO
>DÉVELOPPEUR : BLACK CACTUS
>SORTIE PRÉVUE : 2e SEMESTRE 2003

CRUSADERS : BATTLE FOR OUTREMER



Le moteur Cactus Spine, déjà vu dans Warrior Kings, permet la gestion d'un grand nombre d'unités à l'écran, et la libre circulation du point de vue dans l'environnement.





Dans son fonctionnement, tout comme dans son interface, Crusaders : Battle for Outremer semble très proche de Warrior Kings.

C e n'est pas parce qu'il y a le mot « Highland » dans le titre de ce jeu qu'il faut s'attendre à voir Christophe Lambert dans un imperméable, courir dans un parking, sabre à la main, derrière un quidam à lunettes équipé d'une rapière Sole Salamanque, le tout, sur une musique de Queen. Il s'en est passé des choses depuis 1986. Freddy Mercury est mort et Christophe Lambert n'a pas réussi à s'illustrer aussi brillamment que dans Highlander. Non, définitivement, Highland Warriors ne parlera pas d'immortels qui se rasent de près à grands coups d'épées. Highland Warriors nous projette en l'an 850 après le petit Jésus. À cette époque, le roi d'Angleterre (appelons-le « Barnabé ») décide d'envoyer ses troupes sur le nord de l'île, histoire de mettre toute cette bande de Pictes au pas. Et ce à n'importe quel prix. Barnabé étant très cruel, et n'étant pas très regardant sur les accords de Genève inhérents au traitement des prisonniers de guerre durant un conflit, cette campagne sera menée tambours battants, éparpillant des morceaux de veaux, vaches, cochons, couvées, femmes et enfants à travers champ. Cette fresque dramatique (ou comique si on se tient du côté de Barnabé) est le point de départ des 2 campagnes de ce stratégie temps réel. D'un côté, on pourra jouer les Anglais et de l'autre, la population écossaise locale, tout d'azur vêtue lorsqu'elle se rue, haches à la main, sur les rangs serrés de l'oppresseur Barnabé. Sur le papier, Highland Warriors est ambitieux. Développé à l'aide du moteur Atlas, le jeu permettrait d'afficher les batailles sous tous les angles possibles. La 3D temps réel serait aussi exploitée afin de s'immerger complètement au sein des armées sur le terrain, en affichant des détails dignes d'un jeu d'aventure ou de shoot ; tout en respectant les contraintes de gameplay qu'impose le genre du STR.
Les campagnes seront ouvertes à 4 nations, comprenant l'Angleterre et 3 autres tribus autochtones. Elle s'étendra sur quelque 35 missions différentes. Il va sans dire que chaque nation aura ses propres particularités et que le côté gestion sera bien présent.
En effet, non seulement il faudra tenir compte du nombre d'hommes avec lequel on espère constituer une armée, mais il faudra aussi les nourrir, les équiper, et les loger. Côté multiplayers, tout ce beau monde se réunira pour le plus grand plaisir de 8 joueurs en simultané. Côté folklore, on pourra se taper le luxe de jouer quelques grandes figures du conflit qui opposa l'Angleterre et l'Écosse entre 850 et 1315 (notamment Wallace, immortalisé à l'écran dans « Braveheart », un film sans Christophe Lambert).

PETE BOULE





Outre la gestion des ressources humaines, minérales, agricoles, et commerciales des peuplades, il faudra aussi gérer la religion, les croyances, et tout autre artifice permettant de regonfler le moral d'autrui en lui faisant oublier la douleur de ses blessures.

> Genre : Stratégie temps réel
> Éditeur : Novalogic/Ubi Soft
> Développeur : Data Becker
> Sortie prévue : Mi-mars 2003

HIGHLAND WARRIORS

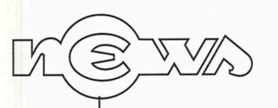
La grande souplesse du moteur Atlas permet d'observer le jeu sous tous les angles possibles...

... Cependant, il risque d'être très gourmand lorsqu'on voit les détails qu'il est capable d'afficher de près comme de loin...



...Sans parler du nombre d'unités visualisées simultanément à l'écran. Dis, papa Noël, as-tu pensé à déposer une bécane de combat dans les souliers des lecteurs de Joy ?





Assez smart

Il y a quelques mois, nous vous avions parlé de Battlecruiser Millennium, le jeu de Derek Smart, grand ennemi des éditeurs depuis ses mésaventures avec Gametek il y a quelques années (ndlr : Derek devait en effet sortir le jeu Battlecruiser 3000 A.D. chez Gametek, mais suite à quelques différends, Derek avait diffusé gratuitement son jeu sur le Net, rien que pour faire chier Gametek). Derek a commercialisé son produit ambitieux sur sa page Web depuis un an, mais il semblerait qu'il ait tout de même consenti à le diffuser par le biais d'un éditeur plus traditionnel. C'est donc DreamCatcher Interactive qui va s'y coller en sortant ses deux prochains titres Battlecruiser Millennium Gold et son mode multijoueur, ainsi que Battlecruiser Generations. Les prix de vente se situeront aux alentours de 30 dollars. Les deux jeux comprendront de nombreuses améliorations du gameplay et une I.A. bien plus dégourdie.

Brocanterie

Ça déstocke sur les sites de vente en ligne. Chez www.alapage.com, on trouve en ce moment Startopia à 8 euros (Joy 128 : 91 %), Rayman 2 à 6 euros en version DVD (Joy 110 : 92 %) et Earth 2150 à 5 euros (Joy 114 : 89 %). Et du côté de www.cdiscount.fr, Myth 2 est à 3 euros (Joy 101 : 90 %). Petits budgets, petites configs, lâchez-vous, c'est presque cadeau.





Savoir retenir son plaisir

Je vais craquer, je le sens bien. Je les vois se balader en dodelinant la tête en rythme, avec leur casque blanc dans les oreilles. Caféine en a un depuis quelques jours, Ackboo a commandé le sien aujourd'hui... insupportable... indécent... 500 euros !... faut que je me retienne. Pour essayer de ne pas craquer en achetant moi aussi un iPod, j'ai jeté un œil aux modèles que la concurrence prépare pour riposter. Voici l'Odyssey : 20 Go en USB 2, Tuner FM et enregistreur. Ça coûtera 350 euros et surtout, surtout, ça ne sortira pas avant plusieurs mois. Ouf... sauvé. www.edigital-store.com/odyssey1000.html

Faisan aux marrons

Invitez chez vous un faisan bien replet. Pendant tout le dîner, faites ami ami avec lui en lui racontant des histoires sur vous et votre famille. Lorsque vous avez gagné sa confiance, rouez le faisan de coups jusqu'à ce que son visage montre une quantité importante de lésions. Et voilà !

Le livre Guinness des records minables

À Hong-Kong, un homme est mort dans un café Internet pendant qu'il était en train de jouer à des jeux vidéo. Non, ce n'est pas le même que le mois dernier, c'est un autre. Bref, après de longues investigations, comprenant entre autres une analyse de sperme pour la comparaison de l'ADN sur les touches du clavier et du joystick, on a réussi à déterminer qu'il était décédé après une séance de Diablo II. Là où ça devient original, c'est que contrairement aux autres challengers du concours « je joue donc je meurs », il n'a passé que six heures devant l'écran !! Mais que s'est-il passé pour qu'il en arrive là, à jouer aussi peu longtemps ? S'est-il fait coincer par un demi-orc contre une porte cochère ? S'est-il fait dépouiller de tous ses objets magiques pour renoncer à faire une partie digne de ce nom ? Enquête faite à Joystick, personne ne se souvient d'avoir joué plus de 5h45 d'affilée à un jeu vidéo. Ça doit être pour ça qu'on n'est pas morts.

On a un peu honte quand même

Le jeu auquel nous avons le plus joué ce mois-ci à la rédaction, ce n'est ni C&C Generals, ni Impossible Creatures, ni Sim City 4, mais un petit freeware trouvé sur le Net : Generally. On vous l'a mis sur un des CD de ce mois, ça pèse deux mégaoctets, ça tourne sur un Pentium 90, et c'est un jeu de course de voitures miniatures avec des circuits en 2D. Honnêtement, c'est un tout petit peu moins beau que Grand Prix 4. Mais la maniabilité des bagnoles est tellement géniale que lorsqu'on commence à tourner sur un circuit, on a du mal à décrocher avant 200 tours. Notre record sur « Nyrlporl » est de 12,53 secondes avec la vitesse de jeu à 100 % et une Formule 1 ; essayez de faire mieux pour voir (sans tricher). Apparemment, nous ne sommes pas les seuls à avoir accroché : une vraie communauté s'est créée autour du jeu, et pas moins de 1 800 circuits sont disponibles. Le site officiel de cette merveille : generally.cjb.net



Il est 88h88



Microsoft, une petite PME familiale dont nous n'avions jamais entendu parler jusqu'à présent, a décidé de se lancer dans le monde merveilleux de l'horlogerie. Le géant de Redmond a mis au point la technologie SPOT - pour Smart Personnal Object Technology - qui va permettre d'intégrer dans les montres des services comme les news, les cours de la bourse, la météo, ainsi qu'un agenda, une mise à l'heure automatique, des alarmes évoluées... En gros, on pourra avoir un petit Pocket PC au poignet. Plusieurs grands noms de l'horlogerie ont déjà annoncé des modèles pour cette année, comme Citizen ou Philippe Starck. Ça devrait être un peu plus cher qu'un Flik Flak mais tellement plus classe, sauf s'il faut rebooter la montre toutes les deux heures.

Avé Mario

Vu sur cafzone.net : un étonnant site de chrétiens fanatiques s'amuse à passer au crible des dizaines de jeux vidéo sous l'angle religieux. Et les bougres, ils sont sévères ; ils collent par exemple un label « Légèrement offensant » à ce pauvre Sonic parce qu'un des boss du jeu se fait appeler « Le Dieu de la Destruction ». Purée, j'ai hâte de lire ce qu'ils disent de Max Payne... Alors... « Immoralité sexuelle »... « Dialogue vulgaire »... « Activité satanique »... Ils lui collent une note chrétienne d'un sur cinq. Voilà qui devrait faire perdre à ce jeu de nombreuses ventes parmi les bonnes sœurs et les moines franciscains. Il y a des dizaines d'autres tests à lire, moi je ne m'en lasse pas : www.christiananswers.net/spotlight/games/home.html

Notre rubrique Physique Quantique

Voici la grande nouvelle scientifique du mois : la vitesse de la gravité vient d'être calculée. Elle est juste légèrement supérieure à celle de Fishbone sur l'A15 avec sa M3 ; grosso modo 300 000 kilomètres/seconde, soit un peu moins que la vitesse de la lumière. C'est Einstein qui va être content, sa théorie de la relativité générale prévoyait exactement ce chiffre, contrairement à cet abruti de Newton qui pensait que la vitesse de la gravité était instantanée. Quel con quand on y repense, ce Newton. Notez que cette découverte est un argument de plus en faveur de la théorie des branes, qui suggère qu'il y aurait de nombreuses autres dimensions dans notre univers. Si ça se trouve, dans la douzième dimension, Alizée et Lorie habitent juste en face de chez moi, et elles ont un faible pour les blonds en légère surcharge pondérale.

Thermoconnerie

Depuis que vous avez installé votre nouvel AMD 2000XP+, la température de votre appartement a grimpé de huit degrés. Toutes vos plantes d'intérieur sont mortes, votre facture de chauffage a diminué de 80 %, et plusieurs animaux des pays chauds comme des chameaux, et un couple de léopards ont élu domicile chez vous. Au début, c'était sympa, surtout quand les léopards venaient ronronner à vos côtés lorsque vous vous endormiez. Mais dès que le papier peint a commencé à se décoller, vous vous êtes dit qu'il faudrait vraiment faire quelque chose pour évacuer la chaleur de votre PC. Alors, voici le R.A.C.H.A.L., acronyme de Reduce Annoying Computer Heat And Loudness, qui va régler ces petits problèmes thermiques grâce à un ingénieux système de tuyaux flexibles. Percez un trou dans votre cloison, vissez l'embout sur l'alimentation de votre PC et hop, toute la chaleur part dans la pièce d'à côté, ou encore mieux, chez le voisin ! Ça se vend sur Internet et ça coûte 20 dollars.

HARBINDER

Un Diablo-like de plus ? Peut-être. En tout cas, le background de ce nouveau jeu a le mérite d'être original : Harbinder est un vaisseau arche. Depuis la nuit des temps, il convoie des millions d'esclaves à travers la galaxie. Une race d'extraterrestres paranoïaques le dirige et vit du commerce des entités intelligentes capturées çà et là. Mais, devenus petit à petit décadents, ces aliens ont perdu le contrôle de certaines zones du vaisseau. Les rares captifs à avoir échappé à leur surveillance survivent dans ces zones abandonnées, organisées en une bizarre société parallèle. Vous êtes évidemment l'un d'eux. Les développeurs promettent un système de combat en temps réel à la Diablo 2 combiné avec des quêtes à la Fallout. Reste à voir ce que ces jolies promesses donneront une fois converties en gameplay. www.silverbackgames.com





Téléphones compatibles: Alcatel, Ericsson, LG, Motorola, Nokia, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium... Détails: www.persomobiles.net.



POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le 0899 70 2001, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: +30 Reggae..1563. Vous pouvez choisir parmi 30 autre sonneries Reggae en appelant le 0899 70 2001 et en saisissant la référence 1563.
CATALOGUE COMPLET: Des milliers d'autres sonneries par téléphone au 0899 70 2001, ou minitel 3617 MONMOBILE ou web www.persomobiles.net.

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le vrai son des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex: piano / basse / batterie). Exclusif: toutes les sonneries de persomobiles seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones polyphoniques: ALCATEL 511 512 525 715 ERICSSON T200 T300 MOTOROLA C330 T720 NOKIA 3510 3510i 3650 6610 6650 6210 7250 7650 SAMSUNG A800 S100 T100 SIEMENS C55 S55...

RAP / RNB

1000 kisses 55011
113 fout la merde 55604
1m73, 62 Kg 56078
4 my people 56993
5.9.1 56303
Addictive 55021
Always on time 55881
Another day in paradise 56083
Apocalypse flow 55042
Are you ready 55017
Are you that somebody 55687
Art de rue 55607
Assassin de la police 55299
Au nom de la rose 56494
Avec classe 55024
Avoir des potes 55289
Bad boy for life 56086
Bad boys de Marseille 55948
Bad intentions 55606
Because I got High 56971
Belsunce breakdown 56612
Bills, bills, bills 55884
Block party 55777
Bomba 2002 56302
Boom boom 55051
Business 55939
Cendrillon du ghetto 56622
Cleaning out my closet 55672
Come with me 56691
Contrôle 55074
Destinée 55037
Diamant noir 55775
Dilema 55917
Du rire aux larmes 56080
Easy 55106
Elle donne son corps avant son nom 56609
Elle est à toi 55570
Elle te rend dingue 56896
Emotions 55637
Enfants du ghetto 55077
Fallin 56907
Family Affair 56799
Feel it boy 55052
Foolish 56315
Freestyler 55582
Full moon 56313
Funky Maxime 56359
Funky cops-Let's Boogie 55898
Gangsta lovin 55940
Gangsta's Paradise 56685
Gansta love 55790
Got what you need 56049
Happy 55921
Heartbreaker 55284
Hero 55285
Hey ma 55196
I got 5 on it 56689
I need a girl 56301
I'm gonna be alright 55572
Independant woman 55700
It wasn't me 55660
It's ok 55909
Je danse le mia 56145
Jenny from the block 55131
Just a little 55075
Killing me softly 56362
La fièvre 55286
La tribu de Dana 56473
Le Show 55776
Le bilan 55954
Le son des bandits 56054
Luv u better 55193
Ma Benz 55287
My name is 56687
Nuff Respect 56487
Oh boy 55923
On s'en sort bien 55680
One minute man 55885
Ooh la la la 55282
Perdono 56062
Petit frère 55610
Pris pour cible 55955
Que vous dire 55031
Qui est l'exemple 56906
Qui veut la peau de mon Crew 55288
R n'b 2 rue 56621
Rap business 55888
Real slim shady 56618
Rester le même 55016
Sache 55899
Scandal 56634
Swing popotin 55214
The boy is mine 56099
The date 55156
The next episode 56632
Through the rain 55036
Tourner des pages 56053
Toy boy 55078
U remind me 56770
Walking away 56619
What's love 56047
What's your flava 55910
Whatcha lookin at 55025
When you believe 55283
Why'd you lie to me 55022
Without me 56143
Without me 56143
Work it 55191
À demi nue 56101
+150 Rap! 1554

POP / ROCK

19-2000 55069
A moment like this 55195
A night to remember 55087
A thing about you 55223
A thousand miles 56474
Africa 55956
All the things she said 55136
Alors c'est quoi 55219
Another one bites the dust 55113
Babooshka 55114
Big big world 55599
Big gun 55271
Black Celebration 55699
Born in the USA 55696
Boys 55029
Boys don't cry 55124
Brothers In arms 55930
Brown eyed girl 56394
By the way 56555
C'est comme ça 56183
Californication 56760
Can't stop loving you 55221
Ce sourire est pour moi 55224
Check the meaning 55222
Chercher le garcon 55101
Clandestino 56179
Classic 55111
Close to me 55141
Cocaïne 56940
Come along 55227
Come as you are 55713
Come away with me 55076
Come out and play 55294
Comme ci comme ca 55027
Complicated 55764
Corner of the earth 55007
Crazy 55820
Desire 55974
Dirrty 55013
Do you really want to hurt me 55094
Don't give up 55086
Don't let me get me 55900
Don't speak 55190
Don't stop 55226
Drowning 55133
Du hast 55281
Déjeuner en paix 55102
Electrical storm 55903
Elle s'ennuie 55942
Enter sandman 55654
Every breath you take 55817
Everybody hurts 55159
Feel 55151
Flash Dance-She is a maniac 56154
Fleur du paradis 55138
Freeek 55886
Game of love 55012
Grace 55032
Hard as a rock 55301
Hell bells 55273
Here comes the sun 56912
Highway to hell 55688
How you remind me 56559
I love rock'n'roll 55640
I still haven't found what I'm looking for 55979
I'm gonna getcha good 55915
I'm so excited 55059
If tomorrow never comes 55778
In between days 55126
In my place 55020
In the army now 56032
In too deep 55782
J'ai demandé à la lune 56096
J'en reve encore 56898
Je fume pu d'shit 55298
Jesus he knows me 55150
Jeune et con 55779
Jump 55656
Jumping jack flash 55746
Just a girl 55197
Just like a pill 55044
Karma police 55280
Killing in the name 55292
L'aventurier 56097
Land down under 55107
Le chemin 55056
Le vent nous portera 56769
Life goes on 55050
Like I love you 55008
Lonesome day 55213
Longtemps 55225
Losing my religion 55152
Mala Vida 56178
Mao boy 55573
Maria Maria 55595
Mens moi 55212
Miss you 55852
Motivés 55632
New year's day 56642
Not a girl, not yet a woman 55874
Objection 55780
Paint it black 55750
Pretty Fly 55596
Pride (In the name of love) 55985
Private investigations 55931
Raisonne 55211
Regarde-moi bien en face 55216
Satisfaction 56475
Shiny happy people 55142
Sledgehammer 55153
Smoke on the water 55427

POP / ROCK (suite)

Someone new 55026
Song for a Jedi 55770
Stairway to heaven 56790
Stars 55028
Start me up 55855
Still loving you 56786
Stillness of heart 55641
Stop crying your heart out 55189
Sultan of swing 55060
Sunday bloody sunday 56762
Sweet emotion 55892
Tchi cum bah 55896
Telegraph road 55929
The end 55167
The middle 55055
The rock show 55692
The scientist 55158
The wall 55902
The zephyr song 55023
Tomber 55217
Too bad 55018
Touch Me 55110
Un autre monde 55093
Underneath it all 55188
Underneath your clothes 55679
Venus 55143
Video killed the radio star 55097
Walk of life 55932
Walk this way 55826
War song 55139
We are the world 55085
West end girls 55146
Where the streets have no name 55006
Why don't you get a job 55293
With or without you 55655
You know you're right 55120
À l'envers à l'endroit 55676
+250 Pop/Rock! 1561

VARIÉTÉS

A new day as come 56034
Adam et Yves 55725
Alexandrie Alexandra 56222
Aline 55827
Allumer le feu 56228
Alter ego 55218
Amélie Colbert 55157
Apprendre à aimer 55767
Au café des délices 55557
Au soleil 56300
Auprès de mon arbre 56288
Besoin de rien, envie de toi 55048
Cargo de nuit 55102
Casser la voix 55090
Ce soir on vous met le feu 56310
Chacun fait c'qui lui Plait 55098
Chic planète 55946
Cho kakao 55116
Colore 55943
Comme un avion sans aile 55046
Comme un boomerang 55619
Confidence pour confidences 55109
Couleur café 55719
Cum cum mania 56297
Cœur de loup 55047
Danse 55127
Des mots qui résonnent 55134
Di sole e d'azzurro 55562
Douce France 55034
Désenchantée 56214
Elle est partie 55088
Elle, tu l'aimes 55889
Embrasse-moi idiot 55137
En apesanteur 55549
En l'an 2001 55161
En rouge et noir 56209
Ensemble 56501
Est-ce que tu viens pour les vacances 55928
Et tu danses avec lui 55135
Faites monter 55209
Fanny Ardant et moi 55208
Femmes... Je vous aime 55887
Fou à lier 55951
Foule sentimentale 55160
Gaston y-a le téléphon qui son 55843
I'm alive 55730
Ici et maintenant 55234
Il est libre Max 55121
Il est né le divin enfant 55164
Il jouait du piano debout 55774
Il suffira d'un signe 55095
Immortelle 55709
J'ai besoin d'amour 55738
J'ai tout oublié 56902
J'attends l'amour 56123
J'y suis j'y reste 55229
Jamais loin de toi 55082
Je dois m'en aller 55115
Je l'aime à mourir 56081
Je m'suis fait tout petit 55517
Je marche seul 55880
Je me fache 55154
Je ne veux pas travailler 56185
Je ne veux qu'elle 55912
Je t'aime, moi non plus 56026
Je te survivrai 55040
Je vais à Bang Bang 55952
KKOQQ 56075
L'agitateur 56074
L'alizée 56508
L'école est finie 55894
L'été indien 56092

VARIÉTÉS (suite)

L'été sera chaud 55091
La Beuze-Le frunkp 55210
La bohème 55927
La chanson con 55033
La chenille 55920
La complainte de la butte 55132
La fille d'Avril 55147
La fille du coupeur de joints 55803
La groupie du pianiste 55045
La musique 56876
La salsa du démon 56229
La vie en rose 55739
Laisse béton 56424
Le chat 55119
Le coup de folie 55112
Le grand sommeil 55099
Le lion est mort ce soir 55125
Le paradis blanc 55058
Le petit bonhomme en mousse 55629
Le sud 55845
Le temps des cerises 56016
Les brunes comptent pas pour des prunes 55953
Les copains d'abord 56430
Les mots 55592
Libertine 56212
Live for love united 56124
Là-bas 55875
Macumba 55569
Mais non mais non 56969
Manhattan-Kaboul 56312
Maria Magdalena 55145
Marie 55818
Milliers, Millions, Milliards 55914
Millésime 56939
Mister Renard 56128
Moi Lolita 55523
Moi vouloir toi 55120
Mon amant de St-Jean 55545
Mon amie la rose 55081
Mon beau sapin 55168
Mon dernier soldat 55949
Musique 55736
Ne me quitte pas 56701
Noir c'est noir 56226
Nos rendez-vous 55737
Nuit de folie 56433
On va s'aimer 55622
Ouragan 56211
Pardonne-moi 55839
Paris latino 55162
Paroles paroles 55660
Partenaire particulier 55702
Petite Marie 55117
Petite conne 56486
Plus haut 55997
Pour le plaisir 55108
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Pourvu que ça dure 55228
Prendre un enfant par la main 55959
Primitif 55118
Pull marine 55103
Que je t'aime 56225
Quelqu'un m'a dit 55199
Regarder une femme 55290
Rockcollection 55148
Rêver 55836
Sang pour sang 55883
Sans contrefaçon 56213
Santiano 55944
Savoir aimer 55773
Si maman si 55620
Sous le vent 56232
Tes larmes sont mes baisers 55561
Tes parents 55207
Ti amo 55568
Toi mon toit 55938
Tourment les violons 55626
Tous ensemble 56058
Toute première fois 55041
Toutes les femmes de ta vie 56870
Tropique 55035
Tu es mon autre 55901
Tu ne me dois rien 55100
Tu trouveras 56035
Un enfant de toi 56077
Un soir de pluie 55053
Une autre histoire 55038
Une belle journée 56095
Une maison bleue 56509
Une étincelle 56903
Vivre pour le meilleur 55601
Volare, Cantare 55404
Voyage voyage 55096
+10 Mylène! 1590
+10 Johnny! 1549
+310 Variétés! 1564

DISCO

And the beat goes on 56568
Billie Jean 56202
Celebration 56203
Daddy cool 55694
Dancing queen 56573
Don't stop 'til you get enough 56574
Funkytown 56200
Get down saturday night 55771
I will survive 56631
Ladies night 55740
Reggae nights 55705
Ring my bell 56204
Y.M.C.A 56017
+40 Disco! 1580

COMÉDIES MUSICALES

Avoir une fille 55862
Belle 56109
L'envie d'aimer 55603
Le monde est stone 55165
Les uns contre les autres 55166
Roméo et Juliette 55049
+10 Comédies musicales! 1574

DANCE/ELECTRO

2 times 56153
Aerodynamic 56613
Ain't it funny 56779
Always on my mind 55144
Around the world 56116
Asereje 55571
Baby one more time 56115
Boys, boys, boys 56001
C'est aussi pour ça qu'on s'aime 55547
Children 56168
Daddy DJ 56642
Digital love 55698
Disco science 55173
Délirio 55918
Eternal Flame 56950
Flashback 55957
Get over you 55681
Gimme, Gimme, Gimme 56956
Gotta get through this 55009
Groove is in the heart 56171
Holiday 56488
I am what I am 55871
I begin to wonder 55911
I can see the light 55277
I can't wait 55186
I'm a scatman 55647
In this world 55015
Indie walk 55014
Insomnia 56161
Into the groove 56586
It's raining men 56771
Kiss kiss 55674
L'espion qui m'a...-Beautiful Stranger 55589
La la funkie 56133
Lambada 56710
Like a prayer 56063
Lilali 55587
Love at first sight 56433
Love don't let me go 56127
Moonlight queen 55079
Naive song 55185
Natural blues 55591
Once upon a time 55030
One and one 55716
People come people go 55768
Pop Corn 56094
Prisencoli 55054
Regarde Moi 55291
Rhythm takes control 55276
Samba Rio de Janeiro 55922
Say it again 55933
Seven days and one week 55084
Sex 55039
Shined on me 55904
Sister golden hair 55279
Soirée Disco 56154
Summer in Paris 55019
Supa dupa fly 55876
Sweet dreams 55089
The man with the red face 55977
Tourne toi 55546
Wassuup 56878
When you look at me 55731
Whenever, Wherever 56036
You didn't expect that 55765
You rock my world 56800
You're my heart, you're my soul 55105
+160 Dance! 1559

ROCK'N ROLL

Fever 56364
Jailhouse rock 56414
My way 56441
Oh Susanna 55083
Rock around the clock 55163
When a man loves a woman 56467
Wipeout 55518
+40 Rock'n roll! 1581

LATIN

Copacabana 55657
El condor pasa 56399
La bamba 56588
La cucaracha 56007
Paris latino 55162
+10 Latin! 1579

REGGAE

Africa united 55605
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Cover up 56296
Don't worry, be happy 55693
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Is this love 56334
Jamafrica 55683
Jammin' 56759
L'hymne de nos campagnes 56360
Mangez moi 56175
No woman no cry 56758
Plantation 55128
Redemption song 56136
Trop peu de temps 56772
+30 Reggae! 1563
+Tout Bob Marley! 1591

Logo vide 23300	Logo totalement perso! 23300	23586
23573	23594	23654
23437	23582	23780
23589	23328	23518
23583	23648	23577
23786	23681	23645
23772	23674	23570
23519	23395	23394
23399	23458	23574
23410	23567	23771
23620	23580	23524
23309	23361	23521
23762	23565	23776
23432	23770	23779
23483	23331	23478
23409	23370	23702
23380	23452	23494
23788	23789	23790
23791	23792	23793
23794	23795	23796
23797	23798	23799



LOGOS

POUR CHANGER VOTRE LOGO: appelez le 0899 70 2001, entrez la référence du logo (ex: 23586), le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!
Téléphones compatibles:
ALCATEL NOKIA SIEMENS

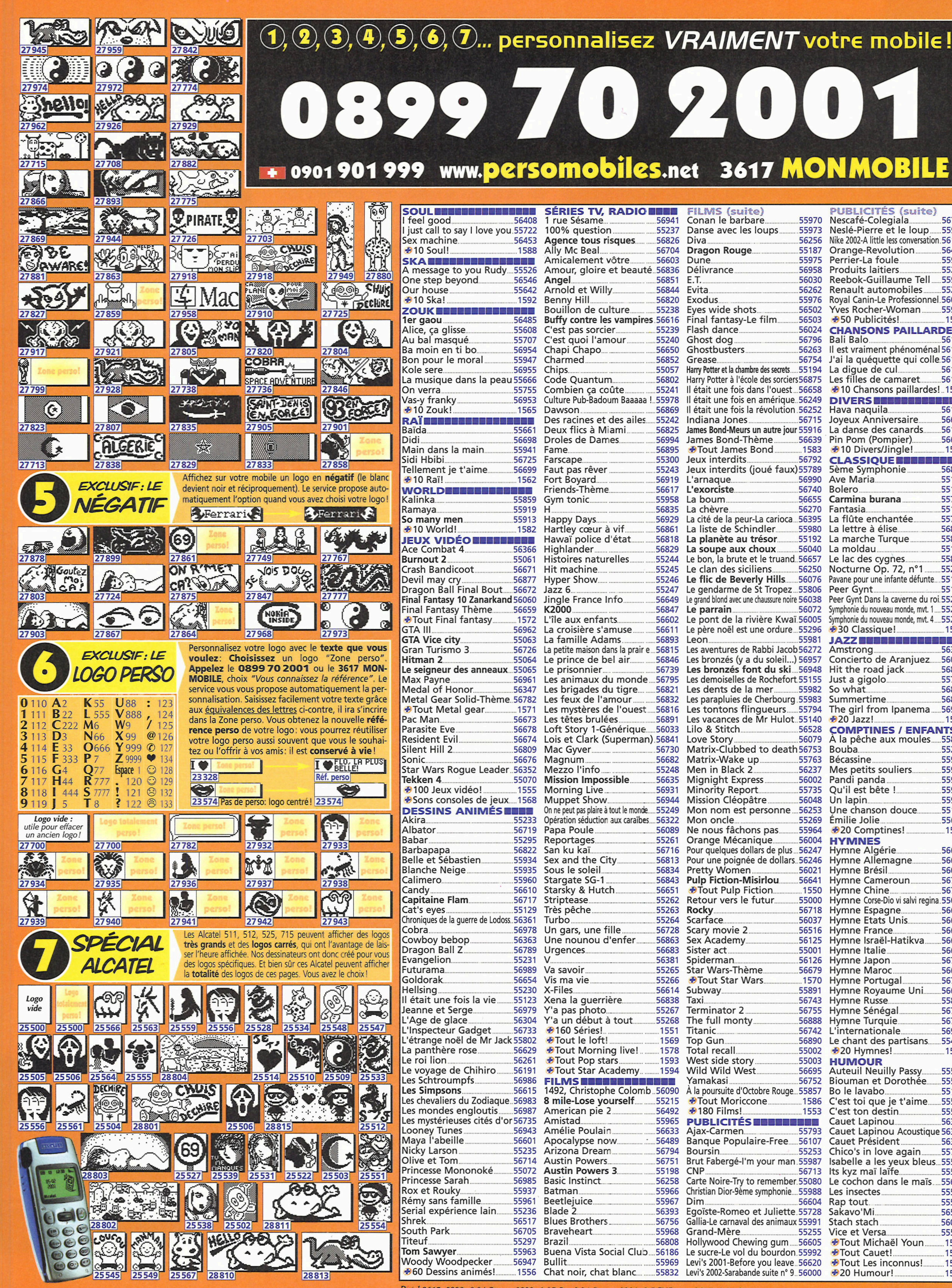


27965	27953	27952
27914	27971	27967
27841	27872	27930
27960	27907	27925
27706	27770	27769
27896	27752	27920
27751	27915	27781
27754	27906	27916
27963	27741	27969



DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO!

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vous voulez!) sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple: il vous suffit d'appeler le 0899 70 2001 ou le 3617 MONMOBILE, choix "Dessinez votre logo" et de vous laisser guider.



1, 2, 3, 4, 5, 6, 7... personnalisez VRAIMENT votre mobile!
0899 70 2001
0901 901 999 www.persomobiles.net 3617 MONMOBILE
5 EXCLUSIF : LE NÉGATIF
Affichez sur votre mobile un logo en négatif (le blanc devient noir et réciproquement). Le service propose automatiquement l'option quand vous avez choisi votre logo!
Ferrari
Ferrari
6 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO
0 110 A 2 K 55 U 88 : 123
1 111 B 22 L 555 V 888 , 124
2 112 C 222 M 6 W 9 / 125
3 113 D 3 N 66 X 99 @ 126
4 114 E 33 O 666 Y 999 © 127
5 115 F 333 P 7 Z 9999 ♥ 134
6 116 G 4 Q 77 Espace 1 ☺ 128
7 117 H 44 R 777 . 120 ☺ 129
8 118 I 444 S 7777 ! 121 ☹ 132
9 119 J 5 T 8 ? 122 ☹ 133
Personnalisez votre logo avec le texte que vous voulez: Choisissez un logo "Zone perso". Appelez le 0899 70 2001 ou le 3617 MONMOBILE, choix "Vous connaissez la référence". Le service vous vous propose automatiquement la personnalisation. Saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la Zone perso. Vous obtenez la nouvelle référence perso de votre logo: vous pourrez réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou l'offrir à vos amis: il est conservé à vie!
I ♥ Zone perso!
23328
I ♥ FLO, LA PLUS BELLE!
Réf. perso
Zone perso!
23574 Pas de perso: logo centré! 23574
Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!
Logo totalement perso!
Zone perso!
7 SPÉCIAL ALCATEL
Les Alcatel 511, 512, 525, 715 peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés, qui ont l'avantage de laisser l'heure affichée. Nos dessinateurs ont donc créé pour vous des logos spécifiques. Et bien sûr ces Alcatel peuvent afficher la totalité des logos de ces pages. Vous avez le choix!
Logo vide
Logo totalement perso!
SOUL
I feel good 56408
I just call to say I love you 55722
Sex machine 56453
10 Soul! 1588
SKA
A message to you Rudy 55526
One step beyond 56546
Our house 55642
10 Ska! 1592
ZOUK
1er gaou 56485
Alice, ça glisse 55608
Au bal masqué 55707
Ba moin en ti bo 56954
Bon pour le moral 55947
Kole sere 56955
La musique dans la peau 55666
On verra 55755
Vas-y franky 56953
10 Zouk! 1565
RAÏ
Baïda 55661
Didi 56698
Main dans la main 55941
Sidi Hbibi 56725
Tellement je t'aime 56699
10 Raï! 1562
WORLD
Kalinka 55859
Ramaya 55919
So many men 55913
10 World! 1582
JEUX VIDÉO
Ace Combat 4 56366
Burnout 2 55061
Crash Bandicoot 56671
Devil may cry 56877
Dragon Ball Final Bout 56672
Final Fantasy 10 Zanarkand 56060
Final Fantasy Thème 56659
Tout Final fantasy 1572
GTA III 56962
GTA Vice city 55063
Gran Turismo 3 56726
Hitman 2 55064
Le seigneur des anneaux 55065
Max Payne 56961
Medal of Honor 56347
Metal Gear Solid-Thème 56782
Tout Metal gear 1571
Pac Man 56673
Parasite Eve 56678
Resident Evil 56674
Silent Hill 2 56809
Sonic 56676
Star Wars Rogue Leader 56352
Tekken 4 55070
100 Jeux vidéo! 1555
Sons consoles de jeux 1568
DESSINS ANIMÉS
Akira 55233
Albator 56719
Babar 55295
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Blanche Neige 55935
Calimero 55960
Candy 56610
Capitaine Flam 56717
Cat's eyes 55129
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cobra 56978
Cowboy bebop 56363
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Futurama 56989
Goldorak 56654
Hellsing 55230
Il était une fois la vie 55123
Jeanne et Serge 56979
L'Age de glace 56304
L'Inspecteur Gadget 56733
L'étrange noël de Mr Jack 55802
La panthère rose 56629
Le roi lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpsons 56615
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les mondes engloutis 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Looney Tunes 56943
Maya l'abeille 56601
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714
Princesse Mononoké 55072
Princesse Sarah 56985
Rox et Rouky 55937
Rémy sans famille 55961
Serial expérience lain 55236
Shrek 56517
South Park 56705
Titeuf 55297
Tom Sawyer 55963
Woody Woodpecker 56947
60 Dessins animés! 1556
SÉRIES TV, RADIO
1 rue Sésame 56941
100% question 55237
Agence tous risques 56826
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre 56603
Amour, gloire et beauté 56836
Angel 56851
Arnold et Willy 56844
Benny Hill 56820
Bouillon de culture 55238
Buffy contre les vampires 56616
C'est pas sorcier 55239
C'est quoi l'amour 55240
Chapi Chapo 56650
Charmed 56852
Chips 55057
Code Quantum 56802
Combien ça coûte 55241
Culture Pub-Badoum Baaaaa ! 55978
Dawson 56869
Des racines et des ailes 55242
Deux flics à Miami 56825
Droles de Dames 56994
Fame 56895
Farscape 55300
Faut pas rêver 55243
Fort Boyard 56919
Friends-Thème 56617
Gym tonic 55958
H 56835
Happy Days 56929
Hartley cœur à vif 56861
Hawaï police d'état 56818
Highlander 56829
Histoires naturelles 55244
Hit machine 55245
Hyper Show 55246
Jazz 6 55247
Jingle France Info 56649
K2000 56847
L'île aux enfants 56602
La croisière s'amuse 56611
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prair e 56815
Le prince de bel air 56846
Le prisonnier 56739
Les animaux du monde 56795
Les brigades du tigre 56821
Les feux de l'amour 56832
Les mystères de l'ouest 56816
Les têtes brulées 56891
Loft Story 1-Générique 56033
Lois et Clark (Superman) 56841
Mac Gyver 56730
Magnum 56682
Mezzo l'info 55248
Mission Impossible 56635
Morning Live 56931
Muppet Show 56944
On ne peut pas plaire à tout le monde 55249
Opération séduction aux caraïbes 56322
Papa Poule 56089
Reportages 55261
San ku kaï 56716
Sex and the City 56813
Sous le soleil 56834
Stargate SG-1 56843
Starsky & Hutch 56651
Striptease 55262
Très pêche 55263
Turbo 55264
Un gars, une fille 56728
Une nounou d'enfer 56863
Urgences 56683
V 56381
Va savoir 55265
Vis ma vie 55266
X-Files 56614
Xena la guerrière 56838
Y'a pas photo 55267
Y'a un début à tout 55268
160 Séries! 1551
Tout le loft! 1569
Tout Morning live! 1578
Tout Pop stars 1593
Tout Star Academy 1594
FILMS
1492, Christophe Colomb 56090
8 mile-Lose yourself 55215
American pie 2 56492
Amistad 55965
Amélie Poulain 56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56751
Austin Powers 3 55198
Basic Instinct 56258
Batman 55966
Beetlejuice 55967
Blade 2 56393
Blues Brothers 56756
Braveheart 55968
Brazil 56808
Buena Vista Social Club 56186
Bullit 55969
Chat noir, chat blanc 55832
FILMS (suite)
Conan le barbare 55970
Danse avec les loups 55973
Diva 56256
Dragon Rouge 55187
Dune 55975
Délivrance 56958
E.T. 56030
Evita 56262
Exodus 55976
Eyes wide shots 56502
Final fantasy-Le film 56503
Flash dance 56024
Ghost dog 56796
Ghostbusters 56263
Grease 56754
Harry Potter et la chambre des secrets 55194
Harry Potter à l'école des sorciers 56875
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
Il était une fois la révolution 56252
Indiana Jones 56715
James Bond-Meurs un autre jour 55916
James Bond-Thème 56639
Tout James Bond 1583
Jeux interdits 56792
Jeux interdits (joué faux) 55789
L'arnaque 56990
L'exorciste 56740
La boum 56655
La chèvre 56270
La cité de la peur-La carioca 56395
La liste de Schindler 55980
La planète au trésor 55192
La soupe aux choux 56040
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills 56076
Le gendarme de St Tropez 55806
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le parrain 56072
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le père noël est une ordure 55296
Leon 55981
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés (y a du soleil...) 56957
Les bronzés font du ski 56948
Les demoiselles de Rochefort 55155
Les dents de la mer 55982
Les parapluies de Cherbourg 55983
Les tontons flingueurs 55794
Les vacances de Mr Hulot 55140
Lilo & Stitch 56528
Love Story 56079
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up 55763
Men in Black 2 56237
Mignight Express 56002
Minority Report 55735
Mission Cléopâtre 56048
Mon nom est personne 56253
Mon oncle 55269
Ne nous fâchons pas 55964
Orange Mécanique 56004
Pour quelques dollars de plus 56247
Pour une poignée de dollars 56246
Pretty Women 56021
Pulp Fiction-Misirlou 56641
Tout Pulp Fiction 1550
Retour vers le futur 55000
Rocky 56718
Scarface 56037
Scary movie 2 56516
Sex Academy 56125
Sister act 55001
Spiderman 56126
Star Wars-Thème 56679
Tout Star Wars 1570
Subway 55891
Taxi 56743
Terminator 2 56755
The full monty 56888
Titanic 56742
Top Gun 56890
Total recall 55002
West side story 55003
Wild Wild West 56695
Yamakasi 56752
À la poursuite d'Octobre Rouge 55857
Tout Moriccone 1586
180 Films! 1553
PUBLICITÉS
Ajax-Carmen 55793
Banque Populaire-Free 56107
Boursin 55253
Brut Fabergé-I'm your man 55987
CNP 56713
Carte Noire-Try to remember 55080
Christian Dior-9ème symphonie 55988
Dim 56604
Egoïste-Romeo et Juliette 55728
Gallia-Le carnaval des animaux 55991
Grand-Mère 55255
Hollywood Chewing gum 56605
Le sucre-Le vol du bourdon 55992
Levi's 2001-Before you leave 56620
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
PUBLICITÉS (suite)
Nescafé-Colegiala 56703
Neslé-Pierre et le loup 55994
Nike 2002-A little less conversation 56139
Orange-Revolution 56476
Perrier-La foule 55995
Produits laitiers 55258
Reebok-Guillaume Tell 55996
Renault automobiles 55259
Royal Canin-Le Professionnel 56039
Yves Rocher-Woman 55999
50 Publicités! 1557
CHANSONS PAILLARDES
Bali Balo 56102
Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la quéquette qui colle 56112
La digue de cul 56104
Les filles de camaret 56106
10 Chansons paillardes! 1573
DIVERS
Hava naquila 56132
Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
Pin Pom (Pompier) 56647
10 Divers/Jingle! 1566
CLASSIQUE
5ème Symphonie 56879
Ave Maria 55178
Bolero 55176
Carmina burana 55723
Fantasia 55179
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
La moldau 55181
Le lac des cygnes 55897
Nocturne Op. 72, n°1 55202
Pavane pour une infante défunte 55175
Peer Gynt 55170
Peer Gynt Dans la caverne du roi 55206
Symphonie du nouveau monde, mvt. 1 55203
Symphonie du nouveau monde, mvt. 4 55204
30 Classique! 1558
JAZZ
Amstrong 56387
Concierto de Aranjuez 56011
Hit the road jack 56885
Just a gigolo 55792
So what 56883
Summertime 56884
The girl from Ipanema 56910
20 Jazz! 1560
COMPTINES / ENFANTS
À la pêche aux moules 55856
Bouba 55278
Bécassine 55924
Mes petits souliers 55984
Pandi panda 55925
Qu'il est bête ! 55936
Un lapin 55926
Une chanson douce 55130
Émilie Jolie 55675
20 Comptines! 1595
HYMNES
Hymne Algérie 56668
Hymne Allemagne 56664
Hymne Brésil 56067
Hymne Cameroun 56749
Hymne Chine 56721
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Espagne 56662
Hymne Etats Unis 56666
Hymne France 56660
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Japon 56723
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Russe 55858
Hymne Sénégal 56746
Hymne Turquie 56744
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
20 Hymnes! 1552
HUMOUR
Auteuil Neuilly Passy 55575
Biouman et Dorothée 55580
Bo le lavabo 55172
C'est toi que je t'aime 55579
C'est ton destin 55576
Cauet Lapinou 56305
Cauet Lapinou Acoustique 56308
Cauet Président 56307
Chico's in love again 55732
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
Le cochon dans le maïs 55602
Les insectes 55581
Rap tout 55577
Sakavo'Mi 56563
Stach stach 56064
Vice et Versa 55578
Tout Michaël Youn 1589
Tout Cauet! 1577
Tout Les inconnus! 1596
20 Humour! 1598
Pixtel 3615, 0892: 0,34 €/MN 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN 0901: 2,5 CHF/MN 3617: 0,84 €/MN


Et c'est encore un Italien qui décroche la palme de la peinture de carrosserie la plus flashy.



Quelque 42 voitures, 38 circuits internationaux, 13 championnats : le nouvel opus de TOCA, développé par les Britons de Codemasters, s'annonce tout ce qu'il y a de plus complet. Effectivement - et ce n'est guère étonnant pour ceux qui suivent la série des TOCA depuis le début - Race Driver sera probablement la première course automobile sur PC à proposer autant de circuits réels. De l'Europe à l'Australie, en passant par l'Amérique du Sud et le Pacifique, tous les champs de bataille en asphalte de la planète ont été modélisés pour la circonstance par les spécialistes du genre (voir encadré circuits). Mais TOCA Driver, ce n'est pas que ça. Comme nous l'avait confié Gavin Raeburn, lors du reportage que nous avions effectué chez Codemasters, tous les simulateurs de course se sont jusqu'alors focalisés sur des aspects techniques. Plus de réalisme, des engins mieux modélisés, au comportement de conduite de plus en plus proche de la vraie vie. Tout ça c'est super. Mais aucun jeu du genre ne s'était intéressé à un aspect important du sport automobile : les pilotes. Or ce serait occulter



GENRE
Course

ÉDITEUR
Codemasters

DÉVELOPPEUR
Codemasters

SORTIE PRÉVUE
Mars

TOCA RACE DRIVER


Les p'tits gars de Codemasters ont fait du boulot soigné : les modélisations des caisses sont ultra-peaufinées.

une grosse partie du sujet. Dans la plupart des sports mécaniques, il faut bien reconnaître qu'avant les voitures, ce sont les conducteurs les vraies vedettes. On se passionne d'abord pour un Schumacher ou un Senna, avant de tomber en pâmoison devant un beau V8. Du coup, dans Driver, Codemasters nous propose d'incarner le rôle d'un vrai pilote. De ses débuts de jeunot jusqu'aux plus hautes marches du podium. Une bonne idée assurément.

Le retour de Michel Vaillant

Vous vous souvenez de Michel Vaillant ? Mais si, la BD de Jean Graton, avec son défilé de personnages aux mâchoires ultra-carrées. Bref, cette série de bandes dessinées kitsch nous entraînait à l'époque dans un grand soap opera au pays du sport automobile. Il y avait le héros, Michel Vaillant, qui gagnait toutes les courses. Le pote au grand cœur, Steve Warson. Le frérot avec qui il se tirait la bourre. Le papa qui dirigeait une écurie de Formule 1. La grand mère qui tricotait des housses pour les pneus... Oui, je sais, je ne suis pas un grand

« On iraaaa, où tu voudras quand tu voudraaaaas... la lala lala... »





Ma qué, vous me reconnaissez ? C'est moi, Michel Vaillant... euh Ryan McKane.

spécialiste de Michel Vaillant, mais vous avez bien compris le topo.
Dans Driver, Codemasters a bien l'intention de nous immerger dans la vie d'un pilote, que ce soit lors des courses ou dans le paddock. On y incarne Ryan McKane, un jeune loup aux dents longues qui fait ses classes dans la profession. Ryan est hanté par la mémoire de son géniteur. Or il aimerait bien sortir de l'ombre envahissante de son paternel pour s'affirmer dans la vie. En plus d'un Œdipe bien épais, le gars Ryan est aussi en compétition avec son propre frère. Un gars qui se débrouille plus que bien, un volant entre les pognes. Ce qui doit avoir le don d'énerver Ryan. Vous commencez donc votre carrière tout en bas de la pyramide, avec pour objectif de doubler votre frère, puis tous vos adversaires du championnat. Ce n'est pas si facile de devenir le meilleur.
La trame scénaristique de la « Croisière s'amuse en voiture » se déroule donc au fur et à mesure des courses, sous la forme de scènes cinématiques. On y voit, animé avec le moteur 3D du jeu, des scènes de dialogues entre les différents protagonistes de Driver et une série d'autres rebondissements plus ou moins passionnants. Selon les développeurs, le jeu comprendra 17 scènes cinématiques de la sorte. Sans compter une vingtaine d'autres mini-films que vous aurez l'occasion de voir ou non, suivant l'issue des courses. Si vous conduisez comme un demi-dieu et que vous remportez haut la main toutes les épreuves, vous ne verrez probablement pas les scènes de perdants, et vice versa.
Parmi les situations rencontrées dans le scénario, il pourra advenir que votre chef mécanicien, Bobby, soit blessé et ne puisse participer à la course. C'est lui qui habituellement s'occupe de régler la voiture en fonction du circuit, de l'état de la piste et des conditions météo (vous pouvez aussi choisir d'ajuster vous même les paramètres de la caisse, si vous faites partie de ceux qui adorent mettre les mains dans le cambouis). Or, en l'absence de Bobby, vous voilà pendant plusieurs courses d'affilée sans personne pour trifouiller les suspensions et les régimes moteur. Codemasters compte bien sur ce genre d'événements pour nous plonger dans l'intrigue. Autant dire que l'on sera motivé pour obtenir le retour de Bobby. De même qu'après chaque course, on pourra être impatient de



« Comme j'te dis, je me rabats au niveau de la chicane et là, l'autre enfoiré, il tape par l'arrière et me renverse ma bière sur les babouches... »

Les Circuits

Comme par le passé, Codemasters a effectué un travail de titan pour modéliser ces 38 circuits. Ils se sont basés sur des mesures topologiques officielles. C'est dire que l'on retrouvera à la fois le tracé rigoureusement exact de chaque piste, mais également les moindres déclivités.

- *Royaume-Uni :*
  Brands Hatch (Circuits Indy & GP)
  Oulton Park
  Silverstone
  Donington Park
  Knockhill
- *Allemagne :*
  Hockenheimring (Circuits & GP)
  Nurburgring
  Oschersleben
  Norisring
- *Australie :*
  Phillip Island
  Oran Park
  Adelaide
  Eastern Creek Raceway
  Canberra
  Bathhurst
  Sandown International
- *France :*
  Magny Cours
  Dijon Prenois
- *Amérique du Nord et du Sud :*
  Charlotte
  Mexico City
  Vancouver
  Bristol Speedway
  Searspoint
  Las Vegas
- *Plus :*
  Catalunya (Espagne)
  Monza (Italie)
  Vallelunga (Italie)
  Fuji (Japon)
  TI Circuit AIDA (Japon)
  Zandvoort (Pays-Bas)
  Mantorp Park (Suède)
  Zolder (Belgique)
  A1 Ring (Autriche)
  Rockingham Motor Speedway (International) (Royaume-Uni)
  Rockingham Motor Speedway (Ovale) (Royaume-Uni)

voir la scène cinématique suivante pour avoir le fin mot de l'histoire. Comme dans les spots de pub à épisodes dont raffolent nos voisins d'outre-Manche. Reste que ce mode Carrière sera par définition très linéaire.

Des épreuves réelles ou imaginaires

Après avoir démarré une partie en mode Carrière, il y aura pas mal de chemin avant d'être couronné champion du monde.
La progression se fait par paliers successifs. Il faudra avoir remporté suffisamment de courses et engrangé le bon total de points pour avancer au palier suivant, pour lequel le programme nous proposera de nouveaux circuits et de nouveaux bolides. Les 38 circuits du jeu sont répartis en 3 championnats existant dans le monde réel et 17 épreuves inventées pour la circonstance. Les championnats réels sont le TOCA (championnat anglais en catégorie touring car), le DTM (la même chose en Allemagne) et le Supercar V8 Avesco. Si vous êtes débrouillard et gagnez pas mal de courses, vous débloquerez de nouveaux circuits. Si vous vous placez dans les trois premiers d'une série, vous pourrez même être provoqué en duel mano a mano par un autre pilote professionnel, sur son circuit de prédilection. Si vous les battez eux aussi, alors là, c'est la fête, Codemasters vous offrira votre poids en lingots d'or fin, prix qui vous sera remis par une horde de suédoises à demi-nues. Oups, non désolé, je confonds avec ma prime de début d'année chez Joy. Dans Driver, ça sera bien mieux : vous gagnerez la voiture de votre malheureux concurrent et un bon paquet de pognon, virtuel évidemment.
Le saint des saints, la consécration pour tout pilote digne de ce nom dans Driver, c'est le championnat Elite. Le seul problème, c'est que pour accéder à l'Olympe de la compétition, il faut déjà poser 8 millions de brouzoufs sur la table. Et pour concourir, faudra aussi disposer d'un engin à la mesure de l'enjeu. C'est-à-dire avoir porté l'estocade à pas mal de pros pour leur taxer leurs engins. Mais bon, faut bien en passer par là pour démontrer à la face du monde que vous êtes capable de vous débrouiller hors du berceau familial.



La gestion des dommages est incroyable : on pourra littéralement éparpiller son engin aux quatre coins de la piste, façon puzzle.


Le TOCA est un sport de contact.

Destruction Derby

Nous avons eu entre les mimines une version à 80 % terminée de Driver. De quoi commencer à se faire une petite idée de ce que donnera la version finale. Il faut dire que TOCA Driver a été développé à l'origine pour la console. Et ce n'est pas bon signe. Rien de méchant vis à vis des consoles dans cette remarque. Juste que, pour les derniers jeux de Noël sortis simultanément sur console et PC, on pouvait remarquer que les éditeurs se cassaient davantage le cul sur console que pour nos PC. Notamment pour ce qui est de l'optimisation des moteurs graphiques. Ne flippez pas. Pour ce qu'on a pu voir, TOCA Driver tourne pas mal du tout sur nos bécanes de compétition. Ce qui est la moindre des choses vu la puissance embarquée. Ça commence à bien faire les jeux qui rament sur un P4 dernier cri, alors que ça tourne au poil sur PS2. Or donc, la réalisation de Driver est vraiment impressionnante. Les décors, la modélisation des caisses remplies ras la gueule de polygones, les effets graphiques… c'est super-beau.
À la différence de la console, le nombre maximum de voitures en course passe de 14 à 20. Le plus jouissif, c'est la gestion

Les Championnats

- *TOCA Tour (Championnat anglais)*
- *DTM (Championnat allemand)*
- *AVESCO V8 Supercars*
- *Alfa GTV Cup*
- *Pacific Challenge*
- *Americas Series*
- *Southern European Challenge*
- *Northern European Challenge*
- *European Tour*
- *American All Stars*
- *Lola World Championship*
- *Elite championship - Class B*
- *Elite championship - Class A*



des dommages. Quel que soit votre style de conduite, façon Fishbone-je-saute-par-dessus-l'obstacle ou bien Casque-je-m'en-fous-je-les-grille-en-vitesse-pure, vous finirez bien par jouer les petits poucets en semant aux quatre coins de la piste des morceaux de carrosserie. TOCA 1 et 2 nous y avaient déjà habitués et ça continue de plus belle dans ce nouvel opus. C'est toujours marrant en repassant dans un virage de retomber sur le bout de spoiler qu'on avait largué le tour précédent. Les dommages influeront bien sûr sur le comportement routier de votre bolide. À chaque friction de pare-chocs on verra apparaître un diagramme représentant les dégâts subis par la voiture. Les effets graphiques ne sont pas en reste : fumée s'échappant des pneus portés à ébullition, gerbes d'étincelles, etc.



Des effets graphiques plaisants sur les freinages appuyés.



Arcade ou simulation ?

Si vous avez lu le reportage consacré à Driver dans notre numéro 142, vous connaissez déjà le principal reproche que l'on peut lui adresser. À savoir que TOCA Driver boxera davantage dans la catégorie arcade que dans celle des simulations les plus pointues de la planète. Après avoir tâté de la bête sur quelques courses, il faut bien reconnaître que la prise en main est agréable. On peut assez rapidement se faire plaisir, surtout si on n'est pas un as de la conduite. En revanche, les sensations sur les freinages et accélérations ne sont pas au top. Ben oui, ce n'est pas une simu aride comme on a pu en découvrir dans le passé, mais un bon soft de course pour tout le monde.
En guise de conclusion, je voudrais parler du mode multijoueur à 20, annoncé à défaut d'être implémenté dans cette pré-version. Si ce mode est réussi, voilà de quoi s'offrir de bien belles parties en réseau, roues dans roues et museaux contre museaux. Eh oui, c'est ça le Grand Tourisme.

iansolo

Parmi les 17 épreuves, 3 seulement existent dans la vie réelle : la TOCA anglaise, le DTM allemand et l'AVESCO Supercars.



Les voitures

Pour nous offrir 42 voitures plus réalistes que jamais, les développeurs se sont basés sur des mesures télémétriques réelles. Les fans devraient apprécier le moteur physique et la gestion des dommages très réaliste.

- *Lexus IS200*
- *Alfa Romeo 147*
- *MG ZS*
- *Peugeot 406 Coupé*
- *Vauxhall Astra Coupé*
- *Alfa Romeo GTV*
- *Mitsubishi Mirage*
- *Subaru Impreza WRX Type-R STI Version 6*
- *Toyota Chaser*
- *Chevrolet Cavalier Z24 Coupé*
- *Dodge Neon Highline Sedan GT-R*
- *Eagle Talon (Turbo)*
- *Proton Satria Gti*
- *DPRS T-230*
- *Saab 95 Aero*
- *Audi TT*
- *Mercedes CLK*
- *Opel Astra Coupé*
- *Ford Falcon*
- *Holden Commodore SS (VX)*
- *Toyota Supra Mk4 93-98 Turbo*
- *Lotus Sport Elise*
- *Chevrolet Corvette Z06*
- *Chevrolet Monte Carlo with Stock Car Body Kit*

Sans compter une vingtaine d'autres engins, qui seront aussi du voyage.

ANARCHY ONLINE : THE NOTUM WARS

GENRE
Jeu de rôle en réseau, avec plein de joueurs dedans en même temps (on n'arrête pas le progrès !)

ÉDITEUR
Fun Com

DÉVELOPPEUR
Focus Interactive

SORTIE PRÉVUE
Mars 2003

Pas de panique : la guerre n'est pas encore déclarée sur Rubi-Ka, la planète virtuelle sur laquelle tous les joueurs de Anarchy Online se retrouvent... Il est vrai qu'il y a quelques escarmouches, mais pour le moment, ça sent le répit. Enfin, les hostilités n'ont pas encore commencé en France, parce qu'aux États-Unis et dans les pays anglophones, c'est déjà la baston. On s'est donc tapé un p'tit tour d'horizon du champ des opérations, juste avant que les armes ne grondent sur notre pays. Anarchy Online existe depuis suffisamment longtemps pour qu'on puisse espérer de cet add-on quelques petites révolutions, voire évolutions.


Deux secondes après avoir pris la photo, je perdais 526 points de vie en 1 coup.

Et les Shaddocks pompaient !

De par sa nature, il ne faut pas s'attendre à un changement bien visible dans le gameplay d'Anarchy Online : the Notum Wars. On peut même dire que le joueur moyen peut vaquer à ses occupations habituelles, sans vraiment se poser trop de questions existentielles. Le principal changement réside dans la possibilité de pomper du Notum, nouvel or noir de Rubi-Ka et source d'énergie universelle. Chaque joueur à partir du niveau 15 peut acquérir un kit de pompage. Après ça, il ne lui reste plus qu'à trouver un endroit peinard pour extraire ce dont il a besoin. Plus le niveau du personnage sera élevé et plus il pourra posséder d'exploitations minières (avec un grand maximum de 6 exploitations pour un niveau maxi de 200). De fait, mieux vaudra faire appel à d'autres joueurs pour protéger ses domaines. Certes, tous les 5 niveaux un personnage peut construire une tour supplémentaire de défense, mais devant une battue organisée par un ennemi futé, les défenses de la mine seront vite débordées. Enfin, l'exploitation du Notum n'attire aucun revenu supplémentaire. Ça ne se vend pas. En revanche, à chaque nouvelle exploitation, les propriétaires voient augmenter sensiblement l'expérience gagnée lorsqu'ils réussissent une action (vente, combat, etc., à hauteur d'un gain de 20 % au maximum). Cela pour dire que Notum Wars pousse le gameplay d'équipe, que ce soit pour défendre ses mines (et dans ce cas, il ne faut pas hésiter à créer un clan), ou pour attaquer les concessions minières ennemies.

Au début, était le verbe...

L'autre changement apporté par cet add-on concerne la création du personnage.

L'avatar : mode d'emploi :

La phase de création des personnages a quelque peu changé. Ici, chaque étape de la création est suivie. Si d'un côté on peut avoir des exemples graphiques de ce à quoi va ressembler le personnage selon sa race, son sexe, et sa profession, de l'autre, on a le loisir de se renseigner sur Rubi-Ka en interrogeant son entourage.















Les villes pourront être prises par les armes. Une fois les défenses vaincues, il faudra attendre quelques minutes pour que la cité soit « assimilée » par le vainqueur, élargissant alors les frontières des États.

Contrairement à la très clinique, et presque austère, première version du jeu, on a le droit à quelque chose de soigné. Toute l'interface se fait à travers des exemples de personnages s'affichant à l'écran en même temps qu'un bon nombre d'informations. Ces dernières donnent pas mal de renseignements à propos du background d'Anarchy Online. Mais le plus intéressant réside dans la « mise en ligne » du personnage créé. Durant la création, on en apprend plus sur le héros et son environnement, mais aussi sur le background général d'Anarchy Online. Tout commence par l'arrivée du joueur dans une station spatiale, dans laquelle, après avoir choisi sa profession, il pourra questionner des agents politiques locaux. Enfin, il pourra sélectionner en toute connaissance de cause la faction politique qu'il voudra intégrer. Enfin, un outil très utile a été rajouté. Après les Emotes gestuels, il y a désormais les Voices qui permettent de formuler rapidement, sur plusieurs tons différents, des ordres ou des demandes à la cantonade, à un particulier, ou à son clan. C'est très efficace, et on se demande si ce genre de commande ne va pas s'assouplir pour, par exemple donner automatiquement les coordonnées d'une personne qui demande du secours.

Être ou avoir ?

Pour le reste, encore une fois, les principes de gameplay semblent être vraiment les mêmes. L'amélioration technologique apportée affiche un peu plus d'exotisme, qu'il soit passif (à travers les décors) ou actif (grâce aux nombreux nouveaux accessoires que l'on peut se procurer). Mais d'une manière générale, on n'a pas vu de véritable rupture dans le jeu. Les motivations restent visiblement inchangées. Le joueur moyen cherche toujours à accomplir les mêmes missions, tout en pratiquant un tant soit peu de leveling, histoire d'être plus coriace. Cela dit, il semble que l'attribution des points d'expérience a été tirée vers le haut. Cela ne veut pas dire que les combats soient plus faciles, au contraire ! Mais d'une version à l'autre, une bestiole de niveau équivalent passe de 130 points d'expérience, à plus de 600 ! De fait, si, auparavant il fallait entre 4 et 8 missions pour passer de niveau, on peut désormais effectuer ce passage en 2 ou 3 missions. Les joueurs qui se sont absentés quelque temps seront assez surpris de voir la majeure partie de la population locale se la péter avec des niveaux 50-60. Il va sans dire que ce bond en avant a eu aussi lieu dans le gain d'argent : il n'est pas rare de récolter plus de 150 crédits des poches d'un cadavre, et comme les prix n'ont pas trop bougé, on se retrouve vite entouré de toute une clique d'individus type « nouveaux riches » ou « bourgeois bohèmes ». Soit on supporte, et on fait comme eux, soit on ne supporte pas, et on trouve une zone PK histoire de leur apprendre les dures réalités de l'existence (il va sans dire que pour la deuxième solution, il vaut mieux trouver un pigeon de niveau équivalent au vôtre, qui jamais ne se doute que tous vos potes l'attendent dans une arène pour le saigner plus vite).

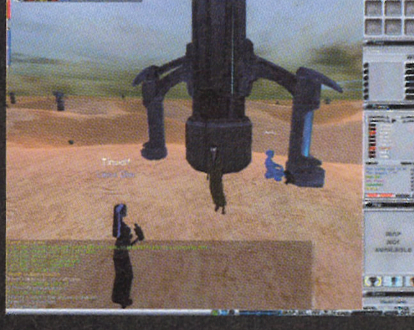
Pete Boule

L'esprit de clan

Notum Wars est l'add-on qui donne délibérément plus de pouvoir aux clans. Ce n'est pas plus mal, ça encourage l'esprit d'équipe. Le temps de faire le bêta-test, j'ai eu la chance d'être accueilli temporairement dans le Clan des Lions Den. Histoire d'illustrer la puissance qu'un groupe peut acquérir grâce au Notum, l'un de ses représentants, Tinwolf, m'a servi de guide. L'air de rien, le clan peut disposer d'immenses installations minières (ici plus de 100 tours de tout type sur le même site !), sans compter les avantages que le joueur peut contractuellement obtenir. En partant, on m'a même filé 100 000 crédits, pour pouvoir continuer correctement ma route tout seul... moi je dis : « Bon esprit ! »









En lançant la version bêta de Anno 1503, j'ai eu l'impression de tomber dans un vortex temporel me ramenant 7 ans en arrière. C'était l'époque glorieuse où les cartes 3D étaient encore un gadget pour riches et où les développeurs bombaient le torse en annonçant que le prochain jeu tournerait en SVGA. Nous ne nous attendions pas à ce que ce titre soit à la pointe des dernières technologies d'affichage numérique, mais là, les programmeurs allemands de Sunflowers vont faire fort, ils tendent bien haut leur majeur en direction du marché des cartes graphiques 3D. Techniquement, pas la peine de cacher la vérité pour épargner votre sensibilité de hardcore gamer, Anno 1503 sera plutôt vieillot. Certes, ça pourra tourner en haute résolution, mais même en 1280x1024, il faudra faire un effort pour ne pas pleurer devant les animations préhistoriques des bateaux (ils n'auront que 8 étapes d'animation lorsqu'ils feront un tour sur eux-mêmes, c'est-à-dire une tous les 45 degrés)

Émotion : un bateau découvre une île vierge, juste avant que les colons à bord n'en massacrent la faune et la flore pour développer leur économie.



GENRE
Gestion/stratégie

ÉDITEUR
Eletronic Arts

DÉVELOPPEUR
Sunflowers Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Février 2003

ANNO 1503



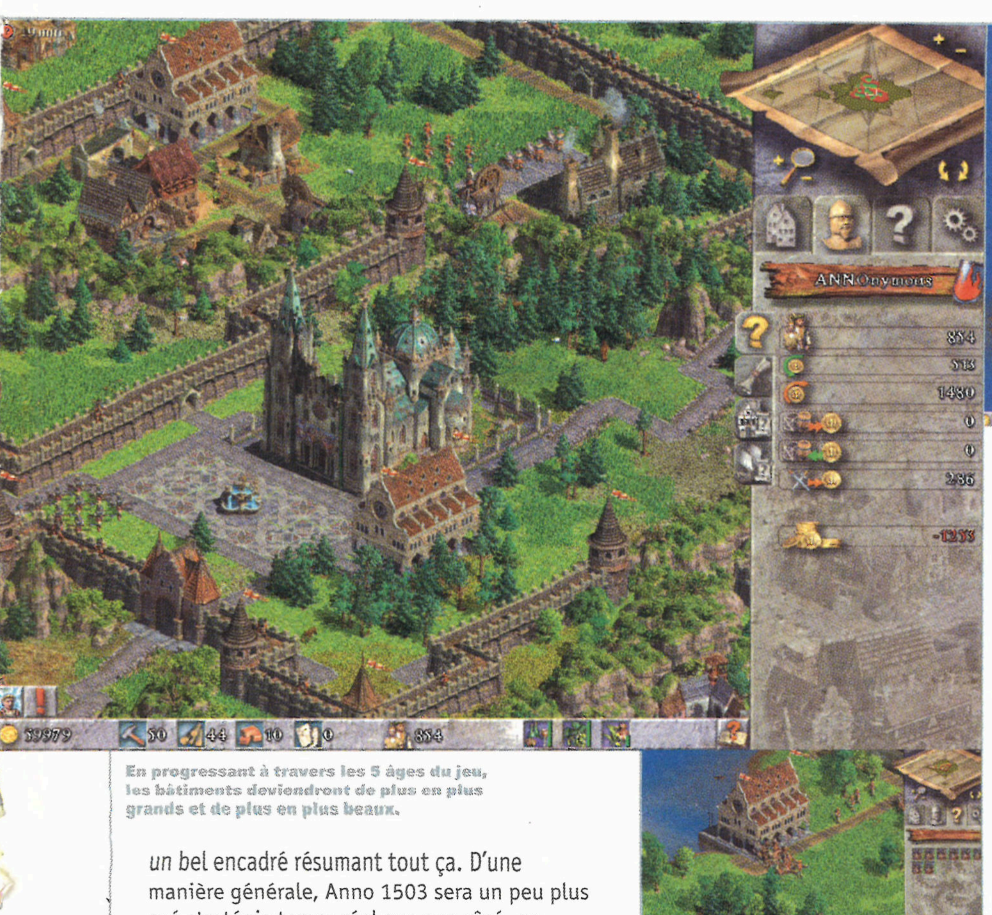
Il faudra impérativement quadriller toute la colonie de route afin que les denrées circulent entre les bâtiments.

ou les décors qui semblent parfois ne pas dépasser les 32 couleurs. Je suis peut-être un peu sévère, mais c'est pour bien faire passer le message : ne vous attendez pas à un jeu qui fasse honneur à votre Pentium flambant neuf overclocké à 4 GHz avec un refroidissement par alcool d'azote mentholée. Comme vous pouvez le voir sur les screenshots, les villes auront un look très sympa une fois qu'elles se seront bien développées, et la variété des bâtiments devrait être impressionnante. Mais cela restera du niveau d'un jeu qui aurait pu sortir il y a plusieurs années. Vous voilà donc averti sur le côté obscur de ce titre, mais ne fuyez pas en courant, car tout le reste est très prometteur.

Dans la cabane des bûcherons

Anno 1503 affichera bien sûr une liste d'améliorations longue comme ma... mon bras je veux dire, par rapport à son glorieux prédécesseur, Anno 1602. Nous vous avons fait





En progressant à travers les 5 âges du jeu, les bâtiments deviendront de plus en plus grands et de plus en plus beaux.

un bel encadré résumant tout ça. D'une manière générale, Anno 1503 sera un peu plus axé stratégie temps réel que son aîné, en proposant notamment un vrai système de combat, comme dans un Command & Conquer ou un WarCraft. Cela dit, c'est le côté gestion/construction qui restera prédominant, et le jeu reprendra tout ce qui a fait le succès de 1602. Pour ceux qui ne connaissent pas, disons que ça ressemblera à un mixe entre The Settlers et Civilization, en temps réel. On débutera chaque mission à bord d'un petit bateau et, à la première côte rencontrée, il faudra débarquer un scout et établir une colonie. On bâtira un entrepôt, une cabane pour les bûcherons, quelques maisons, on reliera le tout par des routes de terre, et le développement pourra commencer. Pour les amoureux de la gestion de ressources, ça sera le nirvana : il y a aura un nombre impressionnant de matières premières à récolter, et celles-ci pourront être transformées dans des échoppes en produits plus complexes afin de satisfaire les besoins primordiaux des habitants. Les circuits économiques ont l'air encore plus complexe qu'auparavant, préparez-vous donc à passer une bonne partie du temps à naviguer à vue dans les menus de gestion. Heureusement, l'interface semble plutôt bien pensée, tout se fera dans la barre de menu située à droite de l'écran, avec un système d'onglets et d'icones assez clairs. Avec le temps, les villes deviendront bien sûr de plus en plus grosses et passeront d'âge en âge. À chaque nouvel âge correspondra un style architectural particulier, cela ira des cahutes branlantes des premiers colons aux constructions en pierre qui s'étendront sur plusieurs écrans.



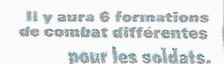
Import-export

Côté commerce, ce sera au moins aussi riche que dans Anno 1602. On pourra vendre au coup par coup des marchandises aux autres civilisations qu'on découvrira sur la carte, en se baladant avec un bateau chargé de marchandises tel un VRP des mers, mais il sera bien sûr aussi possible d'établir des routes commerciales. Le système a l'air un poil lourdingue à mettre en place, il faudra lister une série de waypoints qu'un bateau suivra de manière automatisée, mais les possibilités seront toutefois beaucoup plus étendues que dans Civilization. On pourra par exemple faire passer les bateaux de commerce à l'écart d'une île hostile, ou visiter plusieurs ports étrangers en un seul voyage avant de revenir à l'entrepôt principal. Le commerce avec les autres nations ne sera pas optionnel comme dans beaucoup de jeux de ce type, il sera pratiquement obligatoire de marchander car aucune île n'abritera tous les types de ressources exigés pour passer à l'âge supérieur. Cela dit, ça se passera à l'époque des colonies, et si les Indiens ou les Mayas de l'île d'en face ne sont pas d'accord avec les tarifs en vigueur, on pourra charger quelques bonshommes sur un bateau pour aller négocier les prix à coups de canons.

Quand la poudre parle

D'après les développeurs, les combats occuperont 30 % du temps du joueur, 3 fois plus que dans Anno 1602 où ils étaient de toute façon pénibles à gérer. Pour ce nouvel épisode, les développeurs ont choisi la simplicité et




Il y aura 6 formations de combat différentes pour les soldats.



Pour nourrir ses habitants, on pourra pêcher, chasser, récolter les champs ou peut-être même construire des usines de Balisto dans les âges les plus avancés.



l'efficacité en nous permettant de prendre le contrôle direct des soldats, comme dans n'importe quel RTS standard. Il y aura pas moins de 14 unités militaires disponibles : piquier, archer, bateau de guerre, catapulte... Comme d'habitude, certaines unités seront plus ou moins fortes selon l'ennemi ; ainsi les lanciers auront un bonus contre les combattants à l'épée, les archers seront très vulnérables face à la cavalerie, etc. Les combats les plus intéressants se dérouleront pour la prise de contrôle des villes : les défenseurs pourront ériger des murs de protection, des tours équipées de canons, tandis que les assaillants disposeront de tourelles d'assaut, de catapultes ou d'archers pouvant envoyer des flèches enflammées par-dessus les murailles. Il ne faut pas s'attendre à un WarCraft III au niveau de la profondeur tactique ou du micro-management, mais toute cette partie RTS devrait être une agréable récréation entre 2h00 passées à développer sa colonie, à gérer les besoins des habitants et à commercer avec les autres îles.

Le fils de Colonization ?

En fin de compte, malgré mes craintes au début de ce bêta-test, la médiocrité de la réalisation technique se fait vite oublier. Passé les premiers instants d'effroi où l'on dirige un petit bateau mal animé flottant sur une mer en 4 couleurs, on découvre alors un jeu d'une profondeur qui n'a rien à envier aux meilleurs titres du genre. À moins d'une mauvaise surprise lors du test, il est évident que Anno 1503 aura de quoi séduire les fans de gameplay complexe à la Civilization, Industry Giants, The Settlers ou Sim City, et même ceux qui cherchent depuis 9 ans un digne successeur au mythique Colonization.

ackboo

Les forteresses cracheront les unités militaires à la chaîne.

	Anno 1602	Anno 1503
Graphisme	1024x768, 256 couleurs, 2D pure	1280x1024, 65 000 couleurs, mélange de 2D et de 3D software pour le terrain
Taille des maps	-	7 fois plus grosses que sur Anno 1602
Bâtiments différents	Environ 100	345, dont 136 qui peuvent être construits par le joueur
Civilisations étrangères I.A.	Une seule	9, chacune avec son style architectural
Unités étrangères	5	88
Unités militaires contrôlables	4	14
Type de bateaux différents	4	8
Upgrades possibles	Aucune	38, dont 26 pour les bâtiments militaires
Produits (ress./intermédiaire/conso.)	3/23/11	4/23/27
Circuits de production	30	61
Points d'expérience pour les soldats	Non	Oui
Gestion du terrain pour les combats	Aucune	L'altitude augmentera la portée des armes de jet
Rôle des pirates	Ils attaquaient juste le joueur	Possibilité de créer des repères pirates ou d'en louer pour attaquer l'ennemi
Formation de combat	Une seule possible	6
Mode Campagne scénarisé	Non	Oui, avec des cutscenes entre chaque mission
Multijoueur	6 missions coopératives, 4 joueurs max.	Nombreuses missions coopératives ou compétitives, jouables en LAN/Internet, 2 à 8 joueurs

Une fois de plus, la musique de Rainbow Six fait trembler la membrane de mes enceintes 5.1 certifiées THX qui m'ont coûté la peau des fesses. Y a pas à dire, tout de suite, on est dans l'ambiance : rien de tels que les accords martiaux de cette mélodie bien lourde pour sentir monter en soi l'envie d'exterminer tout ce qui bouge avec des armes de haute technicité. Raven Shield est le troisième épisode de la grande saga Rainbow Six. C'est un peu Rainbow Six 3 quoi, ou alors Rogue Spear 2 si vous préférez. Les shooters militaires estampillés Tom Clancy continuent de cartonner au niveau des ventes, mais depuis The Sum of All Fears, on commence à se demander si le concept n'est pas en train de s'essouffler. En comptant les add-on, ça doit bien faire la dixième fois que Red Storm s'apprête à nous resservir la même soupe, et très franchement, l'indigestion n'est peut-être pas loin. Mais point de jugement hâtif, ouvrons la bête.



Novembre 2005, déjà

Rien qu'en voyant les premiers menus, le joueur de Rogue Spear se sentira tout de suite comme à la maison. On retrouvera l'interface Rainbow Six dans toute sa splendeur, seule la couleur du onzième pixel de la troisième rangée a dû

GENRE
Shoot tactique

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Ubi Soft Montréal Canada

SORTIE PRÉVUE
Mars 2003

RAVEN SHIELD



L'interface de planification, toujours aussi bleue, toujours aussi complexe, mais un peu moins pénible à utiliser quand même.



Généralement, les terroristes ne cesseront d'être une menace que lorsqu'ils baigneront dans une mare de leur propre sang, mais certains, disons les terroristes modérés, pourront se rendre les mains en l'air.





légèrement changer. Le jeu proposera une campagne de 15 missions se déroulant dans 12 environnements différents, autant d'endroits où les terroristes de tout poil se réuniront en masse pour nous servir de cible mouvante. Première mission par exemple : nous serons en novembre 2005, il s'agira de nettoyer une raffinerie de pétrole prise d'assaut par d'ignobles néo-fascistes vénézuéliens. Ouais, ça ne s'invente pas. On retrouvera les classiques briefings d'avant mission avec l'inévitable John Clark qui vous donnera ses conseils de vieux guerrier. Oh divine surprise, un bouton « Quick Play » permettra de lancer directement la mission avec une équipe de 4 bonshommes prêts à l'emploi. Les impatients qui n'en pouvaient plus de devoir passer 30 minutes à aligner des waypoints sur une carte mal fichue seront donc aux anges. Mais que ceux qui veulent continuer à jouer old school se rassurent, il sera aussi possible de créer un plan d'action comprenant 3 équipes maximum. La nouvelle interface de planification ne dépaysera pas les fans de la série, mais elle apportera tout de même pas mal d'améliorations. La plus visible sera la présence d'une fenêtre 3D au-dessus

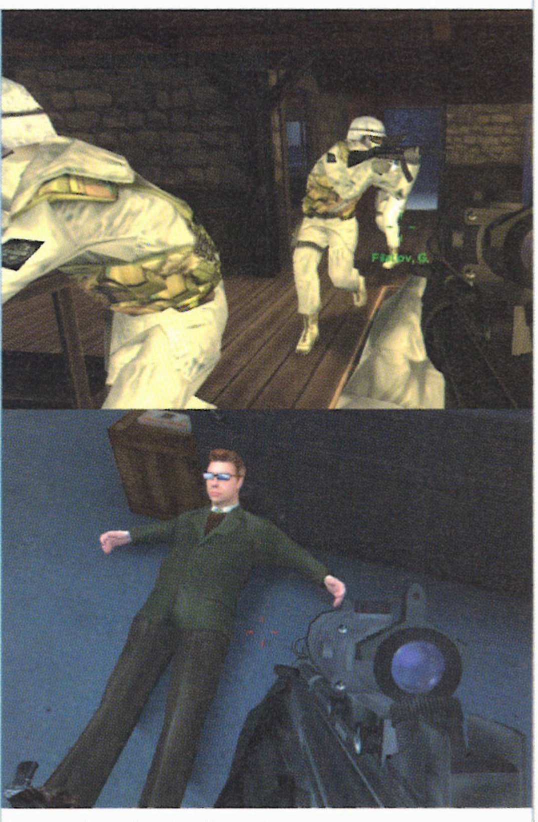


L'entrebâillement de porte sera un art indispensable à maîtriser pour survivre dans le jeu.

de la carte des lieux : elle permettra de mieux visualiser l'environnement à chaque point de passage des soldats. Nous avons pu expérimenter un peu la chose, et ça devrait vraiment changer la vie ; cela permet de reconnaître tout le terrain avant de débuter la mission. À part ça, il sera possible de faire du « drag'n drop » de waypoint pour modifier un itinéraire sans tout effacer, et on pourra même spécifier au centimètre près l'endroit où les soldats devront balancer leurs grenades. La planification de l'assaut devrait donc être moins prise de tête qu'auparavant, et même si la stratégie foire lamentablement en cours de mission, on pourra tout de même faire des changements de dernière minute. Sans qu'il soit aussi complet que celui de Ghost Recon, on disposera en effet d'un système permettant de donner des ordres en pleine mission. Ce sera une sorte de menu contextuel appelé par une touche spéciale, il permettra par exemple d'ordonner à un groupe de balancer une flashbang dans une pièce avant d'y pénétrer en force pour flinguer tout le monde.

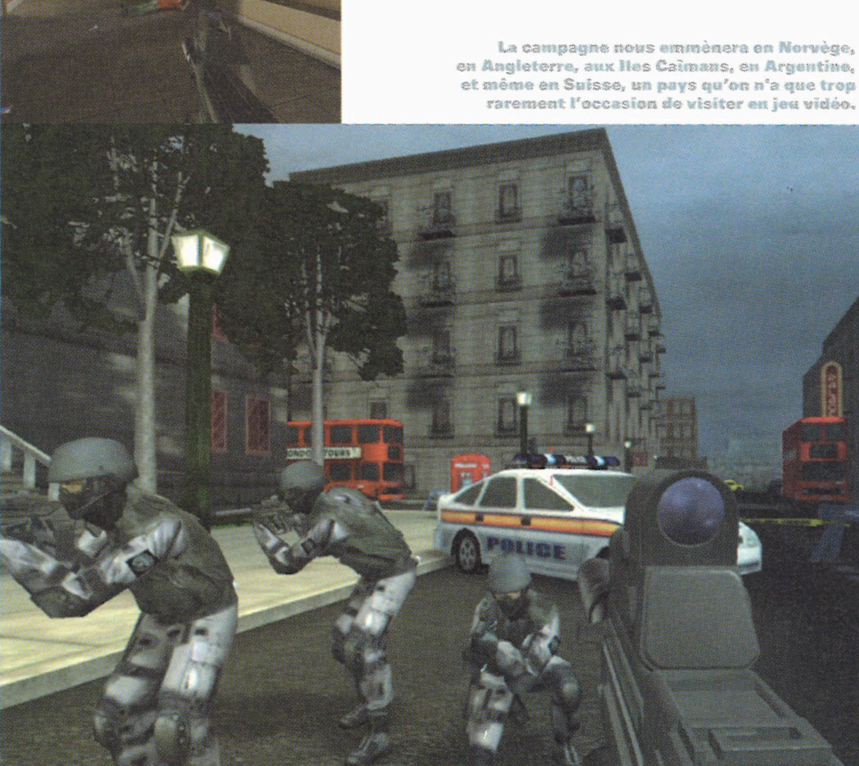
Le miracle de l'ouverture graduelle des portes

Une fois sur le terrain, une chose devrait choquer tous les fidèles de Red Storm : pour la première fois, on verra l'arme à l'écran. Autre sacrilège, il y aura même un petit balancement de la caméra lorsqu'on avancera, la sensation de conduire un caddy de supermarché devrait donc totalement disparaître. Pour le reste en revanche, ce sera du Rainbow Six pur jus : on avancera en file indienne accompagné de ses coéquipiers, on shootera les terroristes comme à la foire, on balancera les codes Alpha, Bravo ou Charlie à la radio pour synchroniser les équipes... Bref, ça devrait sentir le déjà vu



Moteur Unreal oblige, les cadavres seront en « ragdoll », c'est-à-dire articulés comme des poupées. Ils tomberont donc de manière réaliste en suivant les formes du décor.

La campagne nous emmènera en Norvège, en Angleterre, aux Iles Caïmans, en Argentine, et même en Suisse, un pays qu'on n'a que trop rarement l'occasion de visiter en jeu vidéo.

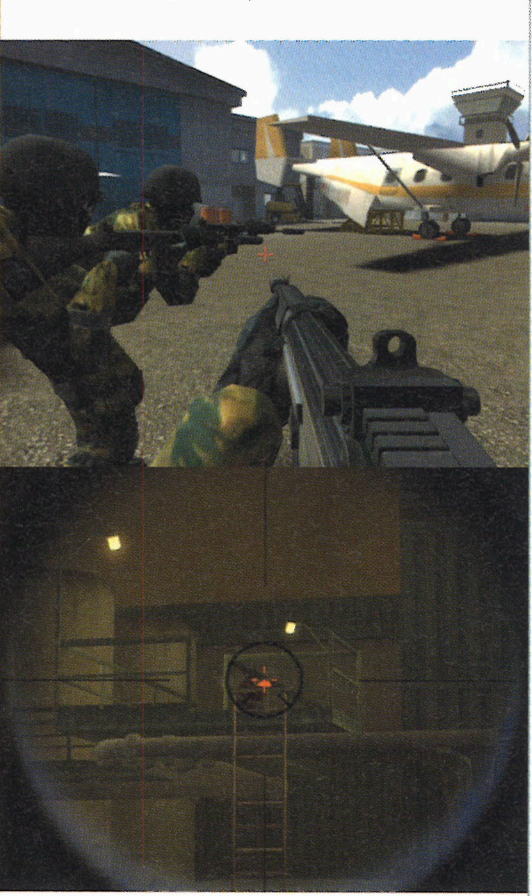


et le déjà joué. La tendance restera au réalisme à tout crin, l'équation « une balle = un mort » étant bien sûr scrupuleusement respectée, de même que le rythme général du jeu, nettement plus lent (et souvent plus stressant) qu'un Doom-like traditionnel. On notera quelques améliorations dans la palette de mouvements : il sera désormais possible de ramper comme dans Ghost Recon, de se mettre dans la position assise du sniper quelle que soit l'arme utilisée (pour avoir une meilleure stabilité de tir) et de descendre une échelle en glissant, façon Project IGI ou Splinter Cell. Je sais que ça va en faire hurler à la mort quelques-uns, mais nos soldats ne seront toujours pas capables de sauter ou de ramasser les flingues des adversaires. Tenez, prenez ce kleenex et consolez-vous avec ceci : il sera en revanche possible d'ouvrir graduellement les portes, grâce à la molette de la souris. Le système est tellement bien fait qu'on se demande pourquoi il n'a pas été implémenté depuis mille ans. Cela va permettre de jeter des petits coups d'œil discrets dans la salle d'à côté, et surtout de faire des bonnes farces aux ennemis, en glissant quelques grenades dans l'interstice, en refermant sans faire de bruit, et en attendant que tout pète pour rentrer dans la pièce et ramasser les bouts de viande. Un vrai bonheur.

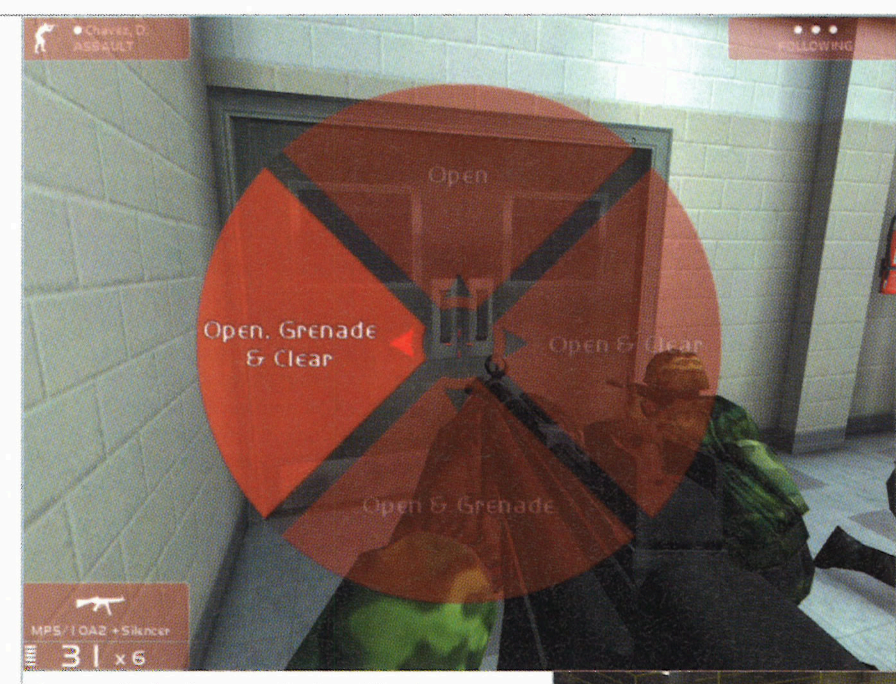
Unreal à la rescousse

Le moteur 3D maison, décrié pour ses décors parfois anguleux, a été mis au placard sur ce

nouvel opus. Les studios de Ubi Soft, qui ont développé le titre en partenariat avec Red Storm, ont opté pour une belle licence Epic. Ce sont donc les DLL d'Unreal que nous retrouverons derrière toute la 3D de Raven Shield, et le résultat devrait être... hmmm... bien mais sans plus. Honnêtement, je n'ai pas été bluffé par cette bêta-version. Ça ressemble à un très joli mod réaliste pour Unreal Tournament. Par rapport à Rogue Spear, les progrès au niveau graphique ne seront évidemment pas négligeables, mais ça n'aura rien d'extraordinaire, on devrait par exemple rester assez loin de l'orgie visuelle que nous offrira Splinter Cell, pourtant développé sur la même base. On aura droit à des textures de qualité standard, une modélisation des personnages honnête, quelques effets graphiques sympas comme la fumée ou les particules lors des tirs, mais bon, pas de quoi mettre une GeForce 4 sur les rotules. Côté I.A., le cerveau des soldats amis ou ennemis semble avoir gagné quelques neurones. Les coéquipiers devraient être nettement plus efficaces qu'avant, ils balaieront tout l'environnement selon un ordre établi – le deuxième homme regardera à gauche, le troisième à droite, le quatrième couvrira les arrières – et ils réagiront plus vivement aux agressions ennemies. Il semblerait que le temps où toute une équipe se faisait exterminer par un mécréant



Pour mieux viser, chaque arme disposera d'un zoom plus ou moins important selon son type. Notez que l'option de visée automatique sera encore présente et qu'on pourra régler sa sensibilité.



Le menu d'ordre changera selon la position du curseur. Lorsqu'on le placera sur une porte, il donnera par exemple accès à plusieurs actions genre « Ouvrir puis attaquer » ou « Ouvrir puis lancer une grenade ».

habilement planqué derrière un pot de fleur soit enfin révolu. Les ennemis quant à eux ont appris un nouveau mot : fuite. Quand ils verront débarquer une douzaine de terminators dans leurs locaux, ils n'hésiteront pas à se replier pour se réorganiser plus loin en se mettant à couvert derrière les éléments du décor, sans que ça ait l'air trop scripté. Pour éviter que les missions se ressemblent toutes, les développeurs ont d'ailleurs pris le soin de randomiser les patrouilles et la position des crapules terroristes sur le niveau.

Un Rainbow Six de plus

En quelques heures passées sur Raven Shield, j'ai dû buter assez de bonshommes pour faire une pile de cadavres d'au moins 12 m. Pas de doute, l'esprit de la série est bien présent. Peut-être même trop présent en fait, à tel point que j'ai parfois eu l'impression de jouer à un nouvel add-on de Rogue Spear. Le fait que ce ne soit plus directement Red Storm qui développe le jeu et que le moteur graphique soit celui de Unreal apporte un peu de vent frais, le jeu n'aura visuellement plus le même grain et le feeling de contrôles sera moins rigide qu'auparavant. Mais le gameplay, lui, ne devrait pas bouger d'un iota, et je me demande si les aficionados de la première heure, ceux qui se sont fidèlement tapés tous les jeux Red Storm depuis 5 ans, ne risquent pas l'overdose avec ce nouvel épisode. Les améliorations promises par les développeurs sont bien là, reste donc à attendre le test pour savoir si elles nous donneront vraiment envie de replonger arme au poing dans un nouveau Rainbow Six.

ackboo

La vision de nuit sera plus réaliste, les sources de lumière satureront l'affichage.



Grom, sur une boîte de jeu, ça ne fait pas très flashy. Ça fait plus penser à une ancienne cité minière désaffectée de la Hongrie, ou alors un terme argotique roumain pour désigner une crotte de nez de taille phénoménale. Mais non, Grom, c'est polonais, c'est le nom du héros de ce jeu, un gros costaud moustachu, ancien soldat des forces spéciales de son pays. L'histoire se déroulera en 1942, alors que notre pote Grom et son ami Peter font de la contrebande à travers les montagnes tibétaines. Manque de bol, lors d'un banal trekking frauduleux, ils vont trouver sur leur route d'ignobles nazis venus chercher une mystérieuse cité perdue censée héberger des armes magiques qui leur feront gagner la guerre. À moins que ce ne soit pour faire un petit coucou au Dalaï Lama, mais connaissant les nazis et leur incroyable timidité lorsqu'il s'agit d'exprimer tendresse et affection, cela m'étonnerait bien d'eux.

Tous les chemins mènent à Grom

Grom sera un mélange d'aventure, d'action et de jeu de rôle. Au départ, on dirigera 2 bonshommes ainsi qu'un gros yak qui sera en fait une sorte d'inventaire sur patte, un peu comme la mule de Dungeon Siege. Plus tard, on pourra contrôler des « party » regroupant jusqu'à 4 personnages.

Les combats semblent un peu bourrins, on sera loin des finesses d'un Fallout Tactics par exemple, ce sera plus du Dungeon Siege.

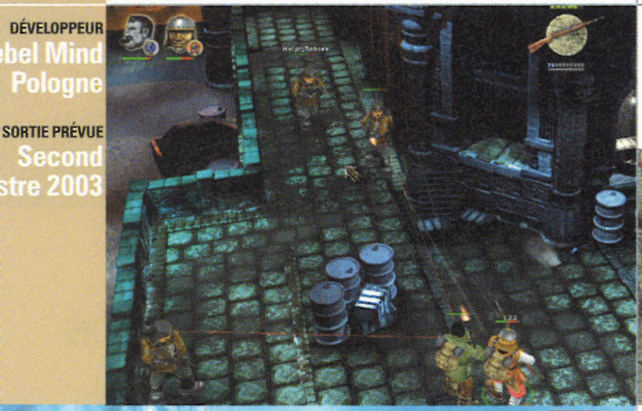


GENRE
Aventure

ÉDITEUR
CDV

DÉVELOPPEUR
Rebel Mind Pologne

SORTIE PRÉVUE
Second trimestre 2003



L'interface semble bien étudiée, avec des icones clairs, un inventaire efficace et des menus d'ordre en cercle qui rappelleront ceux de Neverwinter Nights.





La quête sera organisée à la Fallout, il y aura une carte générale grâce à laquelle on passera de lieu en lieu, avec un certain nombre de jours de marche à effectuer pour se rendre d'un endroit à un autre. Chaque perso disposera d'une petite liste de stat, histoire de donner une couleur RPG au gameplay, mais Grom sera avant tout orienté aventure, avec beaucoup d'exploration, de dialogues avec les NPC et des énigmes à résoudre. Il y aura aussi pas mal de combats « tactiques ». Ils se dérouleront en temps réel, mais on pourra mettre le jeu en pause afin de donner simultanément des ordres à chaque personnage et synchroniser leurs actions. Ça se réglera à coups d'épée, de fusil, de tromblon ou de grenade, l'arsenal standard du coin. Au niveau de la réalisation, le titre devrait se situer dans la petite moyenne, avec des décors 2D corrects sur lesquels viendront s'incruster des personnages 3D assez bien animés. Vous sentez cette lassitude dans mon écriture ? Moui, ce jeu a l'air honnête, mais nous ne sentons pas cette petite étincelle qui fait la différence entre un grand jeu et un titre noyé dans la masse. Allez, on peut toujours s'attendre à une bonne surprise lors du test...

ackboo

J'étais loin d'être enthousiaste en apprenant qu'une équipe canadienne ressortait une fois de plus le vieux Dragon's Lair de sa sépulture. Je ne sais pas s'il y a une seule année où on nous a épargné cette lugubre cérémonie. Et 2003 va carrément être le pompon puisqu'on fête les 20 ans du jeu. Enfin, le mal est maintenant fait : ils ont entièrement recodé Dragon's Lair en 3D. Le premier constat est qu'il y a de l'avenir pour la technologie utilisée pour animer les personnages, le « cell morphing ». On a vraiment l'illusion d'être aux commandes d'un personnage de dessin animé, et en ce sens, cette nouvelle version est respectueuse du premier Dragon's Lair. Second constat : quand même, j'avais drôlement raison d'être sceptique.



Un come back qui s'annonce bien foireux

Si les personnages sont jolis tout plein, les décors dans lesquels ils évoluent sont eux modélisés en 3D polygonale. Le mélange des deux est tout bonnement dégueulasse. En plus les textures sont faiblardes et ça manque cruellement de polygones. Rajoutez là-dessus des effets de lumière un chouïa tape à l'œil et mal maîtrisés... le résultat d'ensemble n'est pas glorieux. En ce qui concerne le jeu, il faut toujours traverser un donjon truffé de pièges pour sauver Daphné, la princesse de notre cœur. Il n'y a pas de levels à proprement parler mais des salles, au nombre de 250. Et comme on ne peut jamais revenir en arrière, tout l'aspect puzzle/énigme se limite à chercher une clef ou un mécanisme dans 15 m². Le reste du jeu n'est qu'un enchaînement de plate-forme/action douloureusement conventionnel entrecoupé des séquences vidéo de Dragon's Lair, qu'on ne peut même plus supporter tellement on les connaît par cœur. Cerise sur le gâteau, le maniement du personnage est catastrophique. Ce n'est évidemment qu'un bêta-test, mais autant vous dire tout de suite que nous n'attendons pas grand-chose de ce triste remixe.

monsieur **pomme de terre**

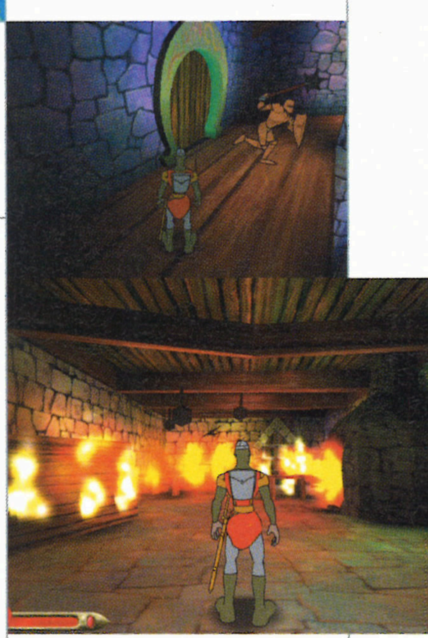
GENRE
Aventure

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Dragonstone Canada

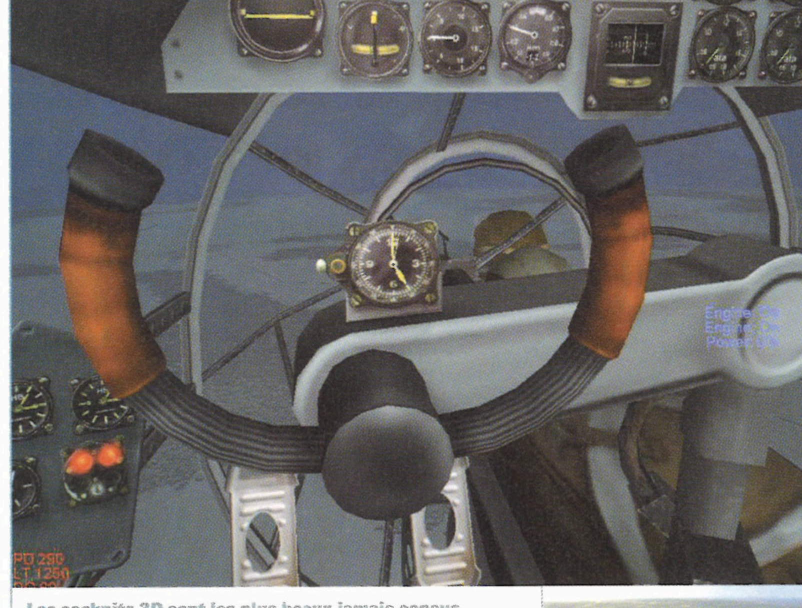
SORTIE PRÉVUE
Mars 2003

DRAGON'S LAIR 3D



Les fort ratés effets de flammes.

Voilà qu'en ces temps de disette nous arrive l'un des add-ons les plus attendus de l'année, la suite de Il-2 Sturmovik, le simulateur de vol qui venait du froid. Au firmament des simulations les plus pointues ayant pour thème la Seconde Guerre mondiale, se trouvent quelques rares titres qui resteront présents dans les mémoire : la séries de Aces of de Dynamix, Fighter Squadron, WWII Fighters et... Sturmovik Forgotten Battles, prévu à l'origine pour sortir en tant qu'add-on au premier jeu et qui s'est transformé entre-temps en stand alone. Cela n'est certainement pas dû au hasard puisqu'il déboule juste après CFS 3, le rouleau compresseur de nos amis de Microsoft. Contrairement à ce dernier, Forgotten Battles est moins accessible car il ne fait aucune concession à la facilité : il contient un gros nombre de commandes qu'il faut apprendre par cœur, et offre un modèle de vol se voulant d'un réalisme total tout en ne pardonnant aucune erreur de pilotage.



Les cockpits 3D sont les plus beaux jamais conçus pour un jeu.



Le soft possède toujours ses effets de zoom saisissants. Ici une partie minuscule d'une grande map.

GENRE
Simulateur de Vol

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Maddox Games Russie

SORTIE PRÉVUE
Mars 2002

IL-2 STURMOVIK



Les possibilités de communication radio n'ont pas changé du tout au tout, et on continue à se faire percuter dans les formations.

La Russie, premiers contacts

Surtout ne croyez pas que je dis ça afin de froisser nos nombreux lecteurs soviétiques, mais pour rien au monde je n'habiterais en Russie.

Quand j'étais plus jeune, c'était la guerre froide. Peu de gens s'en souviennent mais tous les 2 mois on avait de bonnes raisons de penser que les rouges allaient nous balancer une thermonucléaire sur le coin de la tronche. Bon, bien sûr, y avait pas trop de raisons logiques ou politiques à cela mais on se disait qu'après tout, c'était des Russes, et que c'était comme ça qu'ils devaient s'amuser le dimanche soir entre 2 stages au goulag. Un camarade de classe plus engagé que moi portait sur son sac US un autocollant proclamant : « Visitez l'URSS avant qu'elle ne vous visite. » L'autocollant était agrémenté d'une image explicite d'un tank écrasant une barrière au cas où on n'aurait pas compris le second degré du slogan. À cette époque en fait, personne ne pensait sérieusement à visiter l'URSS ou à y partir en stage de luge : ça nous apparaissait comme une sorte de Savoie très très grande, s'étendant jusqu'en chine. On savait tout juste que c'était assez plat, qu'il y avait de la neige et que les gens qui habitaient là-bas étaient plutôt



On peut bien sûr sauter d'un poste à un autre si l'avion le permet.

cinglés mais surtout vachement communistes. On était ados, et par conséquent un peu cons et ignorants.

Y a plus de saisons

Forgotten Battles, la première fois que je l'ai vu, ça m'a rappelé tout ça. En survolant des milliers de kilomètres d'étendues désertes et plates, j'ai tout de suite pensé : « Bon dieu, j'avais raison ! c'est mortellement barbant comme pays ! Et jamais je n'irai faire de stage de luge ! » Il faut bien l'avouer, IL-2 avait comme unique défaut graphique celui de nous faire survoler des paysages répétitifs, uniquement rythmés par la présence de millions de sapins et quelques rivières. Parfois, çà et là, on pouvait voir un village typique (trois rues, une usine d'armement) mais rien de beaucoup plus amusant. Si l'effet général était tout de même meilleur que CFS3 avec ses textures lavasses, il n'en demeurait pas moins que les longs vols nous permettant d'arriver au-dessus d'un objectif où l'on se faisait descendre, étaient parfois frustrants.
La première contribution de Forgotten Battles est de nous offrir de nouvelles régions à traverser : alléluia !

80 AVIONS À PILOTER, 5 NOUVEAUX TERRAINS. FORGOTTEN BATTLES TRANSFORME UN SIMULATEUR DE VOL POINTU EN UNE SIMULATION DE COMBAT AÉRIEN ENCORE PLUS EXTRÊME.



Le point d'impact de chacune des balles est calculé et représenté à l'image.

FORGOTTEN BATTLES

Le BI-1, l'un des jets avec le ME-262 dont la présence était obligatoire.



FB nous offre 3 nouvelles cartes et autant de nouvelles campagnes. En vérité, elles sont au nombre de 5 avec les variations hivernales qui, comme vous le savez, sont assez courantes dans toutes ces régions ensoleillées. Cette fois-ci, on change totalement de pays puisqu'on a le droit à une partie de la Hongrie et de son voisinage, ce qui achève la visite des contrées où l'on aurait jamais eu l'idée saugrenue de se rendre. Le golfe de Finlande, en Finlande justement, va nous permettre de connaître nos premiers vrais émois en conflit aéro-maritime. Chacune de ces cartes offre un beau luxe de détails. Les points d'élévation sont très bien



Réapprendre à piloter

Parmi les nouveaux zingues, on trouve désormais des bimoteurs. Du coup, on découvre dans l'écran des contrôles de nouvelles commandes pour agir sur chacune des hélices de ces avions indépendamment. Mais ce n'est pas tout : l'action des throttles porte désormais au delà des 100 % pour simuler la propulsion en mode d'urgence. Bien entendu, il faudra s'attendre à ce que celle-ci claque au bout de quelques minutes d'utilisation à ce plein régime. Certains moteurs sont équipés de turbos. Quelques-uns sont automatiques, d'autres manuels, d'autres encore comportent plusieurs étages pour les superchargers. Cela fait donc encore quelques commandes à connaître pour profiter de la supériorité technologique d'un avion. Mais pour ceux qui s'ennuient vraiment, sachez que les hélices à pas variables sont désormais simulées. L'usage le confirme, inutile de se lancer dans Forgotten Battles sans un joystick de combat, le genre de beau manche qui tient bien dans la paume et qui possède de multiples boutons sur lesquels on pourra coller ces nombreuses fonctions.

UN MODÈLE DE VOL PLUS PRÉCIS ET DES COMMANDES INÉDITES DEMANDERONT UN NOUVEL APPRENTISSAGE AUX PILOTES VIRTUELS.

Un Yak au-dessus des Deux-Alpes, à moins que ce soit le Val d'Isère. Ou les Menuires peut-être...



utilisés pour afficher des reliefs enfin dignes de ce nom. Côté villes, on nous permettra de survoler des cités comme Helsinki, et bien sûr Saint-Pétersbourg. On nous précise en haut lieu que ces maps ont été réalisées en s'inspirant de vieilles cartes de l'époque.

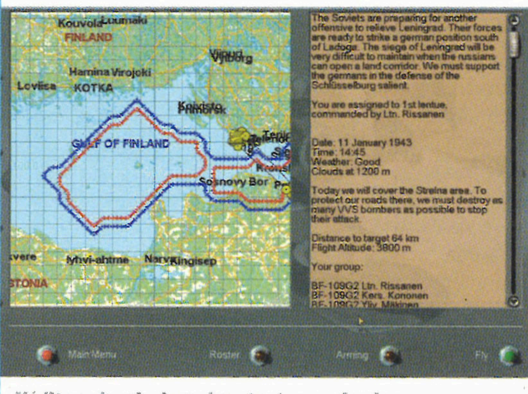
Des gros changements

La grosse nouveauté de Forgotten Battles, c'est sa campagne dynamique. Avec elle, le principal défaut du jeu va disparaître aux oubliettes. Si le choix des missions proposées est pour le moins réduit à sa plus simple expression, on pourra au moins voir les résultats de nos actions agir sur les scénarios ultérieurs. Clairement, ici, on n'est pas en face d'un Total Air War, ou d'un CFS3 : c'est plus à la transformation d'une suite de missions inertes en véritable campagne que l'on a affaire, ce qui est d'ailleurs plus logique.

Une autre des nouvelles caractéristiques est la gestion de l'escadron. Pour peu qu'on le dirige, on aura accès à la liste de tous les pilotes avec leurs récompenses et expériences. Parmi les 4 nationalités présentes, on remarque la Russie et l'Allemagne bien sûr, mais aussi la Finlande et la Hongrie avec toute leur flotte aérienne de l'époque.

On le comprend très facilement en y jouant, Forgotten Battles a bien peu de chemin à faire pour devenir la meilleure simulation de vol sur des warbirds. Si pour le moment, la question de la fluidité reste posée (voir encadré) ou que l'interface reste identique à la précédente (toujours vieillotte), il ne fait aucun doute que les amateurs du premier jeu seront très largement comblés par ce nouveau chapitre.

Bob Arctor

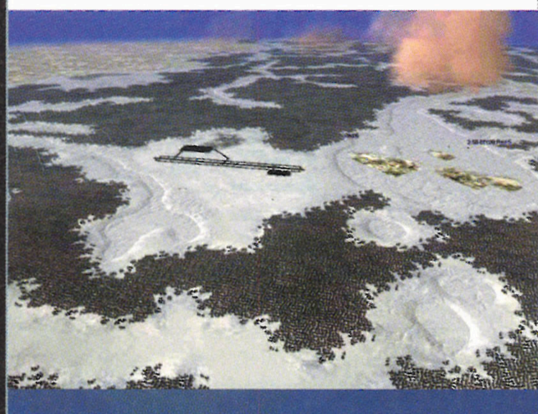


L'éditeur de missions dans toute sa splendeur pleine de confusion.

Fluidité

La bêta reçue (2.0) ne fait pas partie des jeux les plus fluides que j'ai pu voir, il faut bien le dire. Au niveau de détails maxi avec une Geforce4 et un 1,2 GHz, cela équivaut à un CFS3 au mieux de sa forme question vitesse. Cependant, ce n'est bien sûr qu'une bêta, et celle du premier Sturmovik montrait les mêmes phénomènes de lenteur. Au prime abord, l'apparence graphique n'a pas vraiment changé, mais après quelques minutes de jeu, on découvre une quantité d'effets encore plus impressionnants qu'avant et des avions et cockpits surpassant tout ce qui s'est fait jusqu'ici. On s'en doute et c'est normal, pour profiter du jeu vraiment à fond, il faudra toucher le 2 GHz du bout des doigts.

Vous ne le voyez sûrement pas vu la taille du screenshot mais la distance de vue est ahurissante. Si si.





« Attention Youri, tu as oublié ton... » Mais quel con ce Youri.



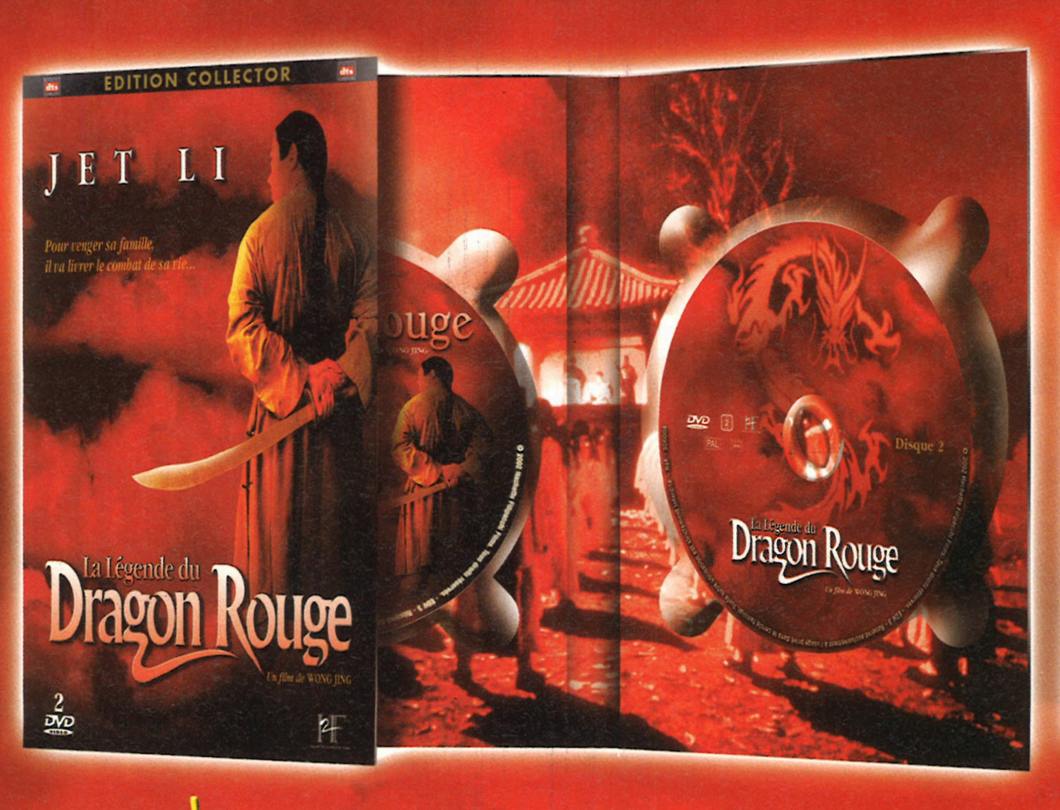
Ah nos amis les bombardiers allemands.

Les zavions

On s'en doutait, les nouveaux appareils sont venus nombreux mais je résisterai au plaisir de vous insulter en vous énumérant tous les zingues que l'on peut piloter et leurs différents modèles. Outre d'innombrables déclinaisons du Fock Wulf 190, on découvre des avions étonnants tels que le Hurricane (volant sous le drapeau finlandais) le bombardier He-111, le P-47, le P-40 et une pleine poignée d'autres bidules. CFS3 obligé, on trouve aussi des jets comme le ME-262 et le fantastique Ju-87. On découvrira aussi des oldies Russkofs tels que le TB-3 du début de la guerre. Quoi qu'il en soit, la conception de ces engins a pris la majeure partie du temps des développeurs et cela se voit : chacun a un cockpit unique parfaitement reproduit ainsi que les caractéristiques de vol de l'original. Pour une fois, ce n'est pas du bidonnage puisque les différents types de propulsions sont simulés dans le jeu (voir encadré).



Le film mythique de Jet Li enfin disponible
dans une édition collector limitée 2 DVD





Disque 1

- dts et DOLBY DIGITAL 5.1 sur la VF
- DOLBY DIGITAL 5.1 sur la version US sous-titrée
- Format 1.85 - 16/9 compatible 4/3
- Bandes-annonces

Disque 2

- Version cinéma d'origine inédite Cantonais sous-titré Français : DOLBY DIGITAL 2.0

Exclusif

- Un livret de 16 pages supervisé par Kumite, le magazine du cinéma asiatique, retraçant les carrières de Jet Li, Corey Yuen et de Wong Jing.

Egalement disponible en VHS à prix choc !







CLASSIFICATION PIÈGE À CONS ?



PAR IVAN LE FOU





Je ne sais pas vous, mais moi, y a des trucs, je peux passer devant mille fois sans que ça provoque ne serait-ce qu'une étincelle de conscience, et puis mystère, à la 1001e je suis pris d'un spasme et je me demande tout à coup : « Mais qu'est-ce que fait ce poulpe mort sur mon oreiller ? » Ce mois-ci, je vous fais part de ma dernière découverte stupéfiante : c'est quoi cette connerie de tranches d'âge sur les boîtes de jeux vidéo ?

Depuis quelques années, nous nous sommes habitués à voir fleurir sur les jaquettes une signalétique un peu passe-partout spécifiant l'âge auquel le jeu en question est destiné. Personne ne la regarde, ni acheteur ni vendeur, habitués que nous sommes aux obligations légales déconnectées de la réalité. Et puis tout à coup, voilà qu'un jeu édité par Sony pour sa console sort avec une mention « Interdit aux moins de 18 ans ». « Diantre, pensez-vous intérieurement tout en frétillant du porte-monnaie, le consoleux donnerait-il dans le fripon ? Quelqu'un aurait-il enfin développé le Tomb Raider naturiste dont j'ai toujours rêvé ?» Non, vous n'y êtes pas : The Getaway, c'est le titre du jeu, serait tout simplement si violent et amoral que seuls les adultes peuvent s'y aventurer sans risques. Et en plus, il paraît que c'est plein de gros mots dedans.



PAS TRÈS RESPECTUEUX DES GRANDS-PARENTS

Crimes, fusillades, vengeance et une pincée de strip-teaseuses : The Getaway, qui n'est par ailleurs pas très réussi, se place dans le registre du film noir londonien. Pas de quoi fouetter un chat si l'on compare avec ce qui se fait au cinéma et pourtant le voilà qui se retrouve « premier jeu interdit aux moins de 18 ans en France ». Plusieurs chaînes de la grande distribution (Carrefour, Auchan, Casino et Toys'r'Us) ont décidé, étant donné cette soi-disant interdiction aux mineurs, de ne pas référencer le jeu ou de le retirer des rayons, ce qui prive évidemment Sony de nombreuses ventes potentielles. Dans Libération, le 13 décembre dernier, Georges Fornay, P.D.G. de Sony France, qui estime avoir pris ses responsabilités en choisissant cette classification, a d'ailleurs exprimé son mécontentement face à la réaction de la distribution : « Les distributeurs n'ont pas d'obligation légale avec cette classification. Les filiales de Carrefour en Italie ou en Espagne distribuent The Getaway, ce n'est donc pas non plus l'application d'une charte d'entreprise. Il faut plutôt y voir l'action de groupes d'influence. » On peut penser que Sony a voulu se faire là un bon petit coup de pub en jouant sur la séduction de l'interdit, mais l'affaire a peut-être pris plus d'ampleur que l'éditeur ne l'imaginait. « Comment, me demanderez-vous, c'est l'éditeur lui-même qui décide de la classification de son jeu ? » Et là, je pense qu'il n'est pas inutile de vous expliquer comment fonctionne la classification du jeu vidéo et pourquoi elle a été créée.

CHEAT CODE PÉNAL

Jusqu'au 1er juillet 1999, les jeux vidéo portaient des mentions bon enfant telles que « recommandé à partir de tel ou tel âge ». Dans l'esprit, il s'agissait d'éviter que Grand-mère n'achète par erreur un wargame napoléonien auquel son petit fils de 6 ans n'entraverait pas grand-chose.
Mais voilà que début 1999, pendant le lancement de la campagne pour les élections européennes, une association très ancrée à droite décide d'entamer le débat sur la violence dans les jeux vidéo. Tout le monde le sait, en période électorale ou préélectorale, une petite agitation sur l'insécurité et la défense des chères têtes blondes, ça ne peut pas faire de mal. Prétendant s'appuyer sur l'article L227-24 du Code pénal (qui punit « le fait de fabriquer, de transporter, de diffuser (...) un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine (...) lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur »), l'association menace d'attaquer en Justice les chaînes de magasins mettant en rayons un certain nombre de jeux jugés « ultra-violents » dont elle a fait la liste : notamment Sanitarium, Unreal,



LA CLASSIFICATION JOYSTICK

Comme vous l'aurez compris une fois arrivé au bout de ce dossier, chez nous, à Joystick, le magazine où que les jeux vidéo c'est notre passion, nous ne pensons pas beaucoup de bien de la classification du SELL. Cependant, face à la multiplication des jeux gratuitement violents, que nous n'apprécions pas plus que ça, ou un peu malsains sur les bords (allez jeter un œil au test de C&C Generals...), nous pensons qu'un minimum d'indications est nécessaire et nous avons adopté la classification réduite ci-contre :







Les tranches de jeux vidéo

En France, la classification est une initiative du SELL, le syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs. Ce sont les éditeurs eux-mêmes qui choisissent la catégorie attribuée à leurs produits. Il s'agit uniquement d'un accord des professionnels entre eux, qui n'a aucune force légale.













GTA, Resident Evil 2 et Carmageddon 2. Grâce à une certaine habileté, elle obtient un grand écho dans les médias nationaux comme régionaux, presse et télévision, où nombre de journalistes montrent un professionnalisme impressionnant dans la recopie de communiqué de presse. À la suite de quoi, la grande distribution fait, elle, preuve d'un grand courage en capitulant immédiatement devant cette menace vague, tandis que les éditeurs de jeu refusent l'affrontement et tardent à réagir.

AIDE-TOI, ET LE CIEL TE FOUTRA LA PAIX

Évidemment, pour faire disparaître la menace, il faudrait aller au procès et laisser s'établir une jurisprudence qui montre que l'article de loi concerné (prévu à l'évidence pour éviter la diffusion aux mineurs de messages incitant au crime ou à la débauche) ne s'applique pas dans ce cas-là. Mais le cours de la Justice est parfois incertain et les adversaires du jeu vidéo, en s'attaquant en priorité à la grande distribution, ont joué très fin. Cette dernière est en effet à la fois économiquement vitale pour les éditeurs et sans scrupules superflus : si un produit pose des problèmes, on l'enlève pour le remplacer par un autre. Pas question d'aller devant un tribunal pour ça.

Les éditeurs de jeu, par le biais du SELL (le syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs), mettent alors au point la tactique de défense suivante : muscler la classification des jeux vidéo existante en créant notamment un label « interdit aux moins de 18 ans » afin de pouvoir se dédouaner plus efficacement en cas de problème. L'objectif est également d'éviter que ne se crée une commission de censure extérieure, chargée de vérifier les jeux et où siègeraient probablement les responsables de cette campagne hostile. Et voilà comment est née la classification actuelle (voir notre encadré « Les tranches de jeux vidéo ») qui est une classification volontaire de la part de chaque éditeur, et non l'application de la décision d'une commission comme pour le cinéma (voir l'encadré « la classification des films »).

Finalement, une fois les élections passées tout s'est calmé comme prévu et l'intérêt des médias est retombé : aucun jeu n'avait été interdit aux moins de 18 ans jusqu'à The Getaway, aucun procès n'a eu lieu et si une commission de contrôle a posteriori de la classification des jeux a été créée en 2000, elle ne s'est jamais réunie faute de moyens.

À FAIRE CLASSER

Depuis, les jeux sont donc classés en 4 catégories : « Pour tous publics », « Déconseillé au moins de 12 ans », « Public adulte : déconseillé aux moins de 16 ans » et « Interdit au moins de 18 ans ». On notera avec admiration que la fermeté du vocabulaire croît avec l'âge limite. Les critères entrant en compte s'inspirent en partie de ceux qui guident le CSA pour classer les programmes télé : nombre de situations de violence ; degré et « réalisme » de celles-ci ; nudité ou représentation de la sexualité ; caractère, moralité et mobiles des personnages principaux, etc.

Reconnaissons que le cinéma et la télévision ayant leur propre signalétique, le jeu pouvait difficilement échapper à un classement qui pourrait après tout être un outil d'information pour le consommateur (c'est bien pour ça que nous-mêmes, à Joystick, nous avons adopté un système d'avertissement, voir l'encadré « La classification Joystick »). Encore faudrait-il que le résultat rime à quelque chose.

Maintenant, essayons de comprendre comment un jeu vidéo comme The Getaway peut se retrouver interdit aux mineurs. Il ne peut pas s'agir de sexualité, puisque les morceaux de chair polygonée entrevue dans le jeu font doucement rigoler à côté des



Le film de Scorcese, « Les Affranchis », est sorti avec une interdiction aux moins de 16 ans : certaines scènes sont effectivement très, très violentes. Chose curieuse dans la réglementation française : une fois en DVD, il n'y a plus de limite d'âge et n'importe qui peut l'acheter.

La classification du cinéma

La commission de classification des œuvres cinématographiques visionne tous les films avant leur sortie et leur attribue d'autorité un visa d'exploitation qui définit pour quelle sorte de public ils sont destinés. Plus exactement, elle le propose au ministre de la Culture qui le valide ou le modifie. Six mesures peuvent être décidées :

- l'autorisation à tous les publics ;
- l'interdiction aux moins de 12 ans ;
- l'interdiction aux moins de 16 ans ;
- l'interdiction aux moins de 18 ans ;
- la classification « X », qui en interdit l'accès aux mineurs et restreint la diffusion au circuit du porno ;
- l'interdiction pure et simple.

Dans les trois derniers cas, la décision doit être votée à la majorité des deux tiers de la commission. La différenciation entre Interdit aux moins de 18 ans et Classé X est récente et fait suite à la polémique sur le film « Baise-moi » : depuis la réforme Lang de 1992 et jusqu'au 12 juillet 2001 en effet, seuls les films pornographiques pouvaient être interdits aux moins de 18 ans. Pour finir et être complet, la commission peut également assortir chaque mesure d'un avertissement, du type « Attention, certaines scènes peuvent choquer les imbéciles heureux et les poulpes ».



situations super-explicites d'un feuilleton comme « Sex and the City », à peine déconseillé au moins de 12 ans à la télé. Impossible que ce soit une question de mora-lité (le héros est un vilain gangster) quand on sait que le film « Les Affranchis » de Martin Scorcese n'était assorti que d'une interdiction au moins de 16 ans. Quant à la violence et à son réalisme, elle paraît négligeable si l'on regarde les 20 premières minutes de « Il faut sauver le soldat Ryan », film de Spielberg autorisé à tout public ! Bref, cette classification est difficile à comprendre lorsqu'on la compare à ce qui se pratique au cinéma, notamment parce qu'en France, par tradition, l'interdiction aux mineurs est réservée à la pornographie. Mais on pourrait faire la même démonstration avec les jeux « déconseillés aux moins de 16 ans ». Pour y voir plus clair, peut-être faut-il revenir sur la façon dont sont étiquetés le ciné et la télé.



Déconseillé aux moins de 16 ans. Bon, d'accord, dans Hitman 2, le héros tue des gens : c'est son métier, cela dit, il ne fait pas ça en amateur. « Léon », lui, n'était interdit qu'aux moins de 12 ans. Mais il est pistonné, il bosse dans le ciné.

Et les DVD ?

Un grand flou préside à la commercialisation des films en DVD ou en K7 vidéo. Si l'interdiction décidée par la commission lors de la sortie du film dans les salles doit obligatoirement être mentionnée sur la jaquette, elle ne s'applique pas pour autant à la vente ou à la location de ces produits, y compris lorsqu'ils sont pornos. La seule réglementation qui s'applique est le tristement célèbre article 227-24 du Code pénal, qui prévoit des sanctions graves contre « le fait de fabriquer, de transporter, de diffuser (...) un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine » lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur. Comme l'article en question précise « par quel que moyen que ce soit et quel qu'en soit le support », cette disposition peut théoriquement servir à censurer les livres. Voilà qui en fait une belle épée de Damoclès à la disposition de tous les réacs en mal de publicité.



Déconseillé aux moins de 16 ans. Ça bastonne, ça démembre, le sang des vaincus gicle sous les insultes et les quolibets des vainqueurs. Hey, vous savez quoi ? Unreal Tournament 2003 n'est qu'un jeu.

OUI, REVENONS-Y DONC

À tort ou à raison, le cinéma est, en France, considéré comme un Art. Cela se ressent particulièrement dans la façon dont la commission de classification des œuvres cinématographiques fonctionne. Sur le papier, le dispositif est très contraignant : la commission voit les films avant leur sortie et son verdict (après accord du ministre de la Culture) est obligatoire. Dans les faits, une volonté de liberté d'accès à l'expression artistique (donc aux films) l'emporte le plus souvent sur les considérations d'ordre moral et de protection de la jeunesse. Résultat, la classification française est heureusement une des plus libérales d'Europe : par exemple 80 % des films sont classés « tous publics » en France, contre seulement 15 % en Angleterre.

Pour la télévision, c'est un peu différent. Les programmes sont classés par les chaînes elles-mêmes (en tranches d'âge : 10 ans, 12 ans, 16 ans et les films pornos interdits aux mineurs), le CSA se réservant le droit de sanctionner les abus a posteriori. Pour la diffusion des films à la télévision, les chaînes doivent informer le public des interdictions utilisées lors des sorties en salle. Mais le CSA va plus loin, puisqu'il estime que « il est parfois souhaitable que la classification pour la télévision soit supérieure à celle qui existe pour le cinéma. » Le conseil explique cette démarche par une prise en compte des spécificités de la télévision notamment « une réception beaucoup plus large et directement à domicile, sans la détermination et le choix que suppose le fait d'aller dans une salle de cinéma après avoir acheté son billet » : il convient donc de protéger un peu plus la jeunesse, susceptible dans ce cas de se retrouver par hasard devant des scènes perturbantes.

Et le jeu vidéo ? Il semble que la classification du SELL, très restrictive, soit plutôt calquée sur la télévision que sur le cinéma. Est-ce que, comme la télévision, ce serait parce que l'accès y est plus facile qu'au cinéma ? Sûrement pas puisque qu'un jeu demande une démarche volontaire et coûte 6 à 10 fois plus cher qu'une place de cinoche. La seule justification qu'on peut imaginer, c'est que le jeu s'adresserait par nature à un public plus jeune que la télé et aurait donc une responsabilité particulière. Seulement cela fait belle lurette que le jeu vidéo n'est plus un loisir réservé aux 8-12 ans et le SELL lui-même fait état de statistiques montrant que les joueurs sont en majorité des adultes : sans même parler du PC, l'âge moyen des joueurs sur PlayStation est de 22 ans et ils sont 65 % à être majeurs. C'est exactement le même pourcentage que le



ET LA TÉLÉ ?

Lorsqu'elles diffusent des films, les chaînes de télévision ont l'obligation de mentionner l'interdiction éventuelle qu'avait reçue le film lors de sa sortie en salle. Mais les chaînes herztiennes ont en plus leur propre signalétique qui détermine les conditions de diffusion des programmes :

« -10 ans » : le programme peut être diffusé toute la journée

« - 12 ans » : interdiction de diffusion avant 22 h. Le CSA autorise la diffusion avant 22 h de 4 films de cette catégorie par an et par chaîne.

« - 16 ans » : le programme ne peut être diffusé qu'après 22 h 30.

« - 18 ans » : il s'agit d'un programme pornographique, interdit sur les chaînes hertziennes, sauf sur Canal + entre minuit et 5 h du mat.

Ce sont les chaînes elles-mêmes qui classent leurs programmes. Le respect de cette signalétique est contrôlé a posteriori par le CSA.



public du cinéma (65,7 % de majeurs) et on voit mal la justification d'une classification à ce point plus dure. Du coup, il devient très difficile pour le consommateur de comprendre la logique à l'œuvre et donc de se servir efficacement de la signalétique du SELL.

Même les éditeurs se trouvent devant un choix difficile : s'ils classent leurs jeux violents parmi les interdits aux mineurs, la grande distribution refuse de les prendre ; s'ils décident de se contenter d'un « Interdit aux moins de 16 ans », ils s'exposent un jour ou l'autre aux mêmes attaques qu'en 1999 et la grande distribution refusera également de les prendre. Ils ne sont donc pas mieux protégés qu'avant. On ne voit décidément pas bien ce qui guide la classification des jeux vidéo à part un certain arbitraire lié aux pressions politiques et marchandes.

LE VER EST DANS LE FRUIT

Cette classification n'a donc pas aidé le milieu du jeu vidéo. Pire, on peut même penser qu'elle risque d'apporter de l'eau au moulin de ses détracteurs. En effet, en précédant les groupes d'influence anti-jeux vidéo sur leur propre terrain, celui des interdictions avec l'alibi de la protection de l'enfance, les éditeurs ont accepté implicitement, sans débat, l'idéologie qui sous-tendait l'action de ces derniers : les jeux vidéo sont susceptibles d'avoir une action néfaste sur les jeunes, ils sont potentiellement dangereux.

C'est là une abdication majeure, qui ouvre la voie à bien des abus. Comment les acteurs du marché vont-ils pouvoir se défendre efficacement lorsqu'ils seront accusés d'inciter les jeunes à arracher les sacs des vieilles ou à braquer les banques ? S'ils contestent que les jeux puissent inciter à la violence, on leur fera remarquer qu'ils ont eux-mêmes reconnus par leur système d'interdiction qu'il y a des effets néfastes pour les moins de 16 ou 18 ans ! Et au lieu d'avoir un débat sur le fond (incitation à la violence ou non ?), la discussion se fixera sur l'échelle de classement avec une pression constante pour que les interdictions soient de plus en plus sévères.

Aujourd'hui les créateurs européens sont déjà obligés de rhabiller leurs personnages féminins pour que leurs jeux ne soient pas classés X aux USA (ce fut le cas pour The Nomad Soul de Quantic Dream). Demain, pour échapper à une classification drastique qui lui ferait encourir les foudres des distributeurs et le handicaperait commercialement, faudra-t-il que le jeu vidéo se déconnecte de la réalité et parle le langage châtié d'un monde pastel où tout le monde s'aime, mais habillé s'il vous plaît ? J'exagère ? Peut-être pas.

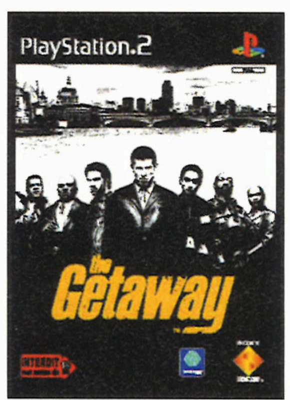
PARCE QUE CE N'EST PAS FINI !

En avril prochain doit entrer en vigueur une nouvelle signalétique pour les jeux vidéo, pas plus obligatoire que la précédente. Elle répartira les jeux en 5 catégories d'âge : 3, 7, 12, 16 et 18 ans. Elle sera éventuellement accompagnée de symboles avertissant le consommateur si le jeu comporte des scènes de sexe, de violence, d'intimidation, de discrimination ou d'injures. Eh oui, les gros mots, c'est vilain. Cette nouvelle norme a été décidée par l'association européenne des industriels du jeu vidéo et a pour ambition d'être uniforme pour toute l'Europe.

Pourquoi serait-il inquiétant de voir débarquer une norme professionnelle européenne en cette matière ? Parce que les sensibilités sont très différentes suivant les pays et que chacun d'entre eux réagit différemment face aux représentations du sexe ou de la violence. C'est particulièrement clair en prenant des exemples dans le cinéma, comme l'a fait le supplément du Nouvel Observateur, TéléCinéObs, daté du 14 décembre.

Ce qui a choqué la commission britannique de classification des films dans le dernier Ken Loach, « Sweet Sixteen », ce n'est pas tellement la violence (qui lui a valu un « interdit au moins de 12 ans » en France), c'est le vocabulaire : jugeant le film trop grossier, elle l'a carrément interdit aux moins de 18 ans. Comme le rappelle Béatrice de Mondenard dans son enquête, les Anglais semblent obnubilés par le langage : un film aussi inoffensif que « Billy Elliot » y est interdit aux moins de 15 ans pour quelques fuck de trop, comme « Amélie Poulain », « Le Placard » ou « Le goût des autres ». « American Beauty » ou « Traffic », sont, eux, carrément interdits aux moins de 18 ans, alors qu'ils sont classés « tous publics » chez nous. On apprend encore dans cet excellent dossier de TéléCinéObs (quel nom à la con décidément... et hop, cet article vient d'être interdit aux mineurs anglais), qu'en Scandinavie c'est l'hygiène et la pudeur qui fait bondir et donc interdire « Les Visiteurs » aux moins de 15 ans parce que Jean Réno y pisse dans un lavabo ; en Espagne enfin, la violence passe sans problèmes (les films d'Alejandro Amenabar y sont classés « tous publics »), mais la bagatelle est sévèrement surveillée : « American Pie » y est interdit aux moins de 18 ans !

Devant tant de différences, on voit bien quel peut être le risque d'une classification uniforme des jeux à l'échelle européenne : mon petit doigt me dit qu'elle ne se ferait pas dans le sens de la classification la plus libérale... Mais gardons espoir : cette signalétique n'est pas obligatoire et sa survie dépendra du nombre d'éditeurs qui s'y rallieront. On peut tout de même espérer qu'il subsiste un brin de bon sens quelque part dans ce milieu.



Interdit aux moins de 18 ans. Le voilà, le jeu par qui le scandale arrive. En plus, comme souvent dans ces cas-là, il n'est pas bon.



ATTENTION

NOUVELLE NOTATION & NOUVEAUX ICONES

Eh oui, tout arrive. Joystick modifie son barème de notation. Les pourcentages disparaissent au profit de notes décimales. Afin de vous habituer à ce changement, voici un tableau récapitulant les critères d'évaluation :

0 On en rit encore, et on vous le fait partager.

1 Le jeu a 5 ans de retard, mais pas son prix. N'achetez sous aucun prétexte.

2 C'est pas bon signe...

3 L'idée était là, pas les programmeurs.

4 Globalement décevant.

5 Sans surprise et sans saveur.

6 Éventuellement pour les amateurs du genre.

7 Bien sous tout rapport.

8 Mieux que le 7. Une référence dans son genre.

9 Totalement incontournable.

10 Un jeu surpuissant (très rare).

Nous profitons également de l'occasion pour modifier nos icones. Exit les logos de Windows, d'OpenGL et de Direct3D. Billou a gagné la bataille. 99,9% des jeux nécessitent au minimum Windows 98 et la compatibilité avec 2000 et XP est désormais assurée. Idem pour Direct3D ou OpenGL. Bref, la nouvelle génération d'icones est la suivante :

Recommandation : Renseigne sur le type de public auquel s'adresse le jeu.

TOUT PUBLIC — Pour tout public.

PUBLIC AVERTI — Le jeu comporte un langage un peu rude et/ou certaines scènes brutales (ex : Opération Flashpoint). Il peut également s'agir d'un logiciel complexe et difficile d'accès pour les plus jeunes.

PUBLIC ADULTE — Un jeu très violent et/ou comportant un langage cru (exemple : King Pin, GTA III).

LOCAL IP/IPX — Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

INTERNET — Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Jeu majeur et indispensable



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom

ACTION

Crimson Skies — *Octobre 2000* • Zipper Interactive

Jedi Outcast — *Avril 2002* • Raven Software

Medal of Honor — *Février 2002* • 2015 Inc.

No One Lives Forever 2 — *Octobre 2002* • Monolith



STRATÉGIE

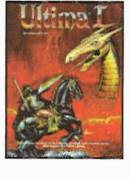
Age of Mythology — *Décembre 2002* • Ensemble Studios

Heroes 4 — *Mai 2002* • New World Computing

Moon Project — *Mai 2001* • Topware

Warcraft 3 — *Septembre 2002* • Blizzard





JEUX DE RÔLE

Arcanum — *Septembre 2001* • Troïka Games

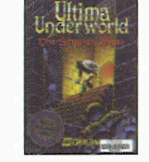
Arx Fatalis — *Septembre 2002* • Arkane

Morrowind — *Juin 2002* • Bethesda Softworks

Neverwinter Nights — *Septembre 2002* • Bioware



ACTION AVENTURE



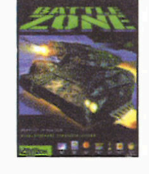
Deus Ex — *Septembre 2000* • Ion Storm

GTA III — *Juin 2002* • DMA Designs

Hitman 2 — *Octobre 2002* • IO Interactive

Mafia — *Septembre 2002* • Illusion Softworks

ACTION TACTIQUE

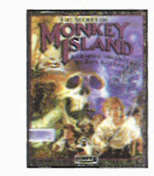


Commandos 2 — *Septembre 2001* • Pyro Studios

Opération Flashpoint — *Juin 2001* • Bohemia Interactive

Rogue Spear — *Septembre 1999* • Red Storm Entertainment

AVENTURE



Gabriel Knight 3 — *Décembre 1999* • Sierra

Monkey Island 3 — *Décembre 1997* • LucasArts

Simon the Sorcerer 3D — *Avril 2002* • Headfirst production

GESTION

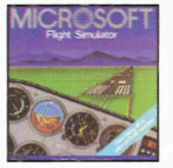
Industry Giant 2 — *Octobre 2002* • JoWooD

Railroad Tycoon II — *Décembre 1998* • Pop Top Software

The Sims — *Février 2000* • Maxis

Tropico — *Avril 2001* • Pop Top Software

SIMULATION



Combat Flight Simulator 3 — *Novembre 2002* • Microsoft

F1 2002 — *Juin 2002* • EA Sports

Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft

Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

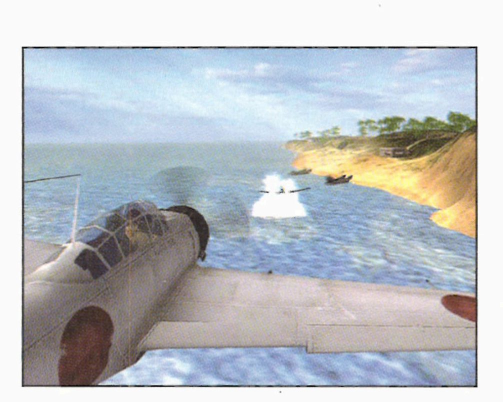
IL2 Sturmovik — *Novembre 2001* • Maddox Games

PLATES-FORMES

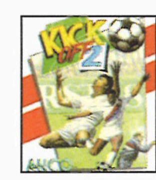


Gift — *Novembre 2000* • Eko Software

Rayman 2 — *Décembre 1999* • Ubi Soft



SPORT



Tiger Woods PGA Tour 2003 — *Décembre 2002* • EA Sports

Virtual Skipper 2 — *Octobre 2002* • Duran France

Virtua Tennis — *Mai 2002* • Hitmaker

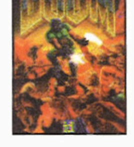
ARCADE RÉFLEXION



Chess Master 9000 — *Décembre 2002* • Ubi Soft

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17

RÉSEAU



Anarchy Online — *Septembre 2001* • Funcom

Asheron's Call 2 — *Décembre 2002* • Turbine

Battlefield 1942 — *Octobre 2002* • Dice

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

Unreal Tournament 2003 — *Novembre 2002* • Epic

LES JEUX QU'ON ATTEND

Jeu	Développeur	Genre/Éditeur
Colin McRae 3	*Codemasters*	Simulation/Codemasters
Deus Ex 2	*Ion Storm*	Action-Aventure/Eidos
Doom III	*Id Software*	Shoot/Activision
Freelancer	*Digital Anvil*	Simulation spatiale Microsoft
StarWars Galaxies Online	*Verant-SOE*	Online/Lucas Arts-SOE
GTA III Vice City	*Verant*	Action/Aventure Take 2 Interactive
Splinter Cell	*Ubi Soft*	Action/Infiltration Ubi Soft





Impossible

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

LE CRÉATEUR DE CE JEU, ALEX GARDEN, NOUS A RACONTÉ LORS D'UNE PRÉSENTATION : « J'ÉTAIS DANS UN STARBUCKS, JE BUVAIS UN CAFÉ AVEC DES POTES; ET IL Y AVAIT 2 AUTRES CLIENTS À CÔTÉ DE NOUS. L'UN DISAIT QU'IL FAISAIT TROP FROID, ET L'AUTRE QU'IL FAISAIT TROP CHAUD. JE ME SUIS ALORS DIT QUE L'IDÉAL SERAIT DE MÉLANGER LES DEUX. ET VOILÀ COMMENT LE CONCEPT D'IMPOSSIBLE CREATURES EST NÉ. » JE NE SAIS PAS CE QU'ILS METTENT DANS LEUR CAPPUCCINO CHEZ STARBUCKS, MAIS IL FAUT QUE J'EN BOIVE.

Comme on dit dans les réunions marketing, le secteur du stratégie temps réel est concurrentiellement over-saturé. Sur les étals se sont succédé en quelques mois des poids lourds comme WarCraft III, Age of Mythology et aujourd'hui C&C Generals, autant dire que les prochains vont devoir être méchamment armés pour venir se frotter à ces mammouths. Comment faire alors pour se démarquer de la concurrence ? Lors d'un récent forum de développeurs de jeux vidéo français auquel j'ai assisté dans la file d'attente de l'ANPE, les idées fusaient : « – On pourrait faire un RTS socialement engagé, avec des gentils squatteurs qui se battraient contre les riches propriétaires immobiliers ! Il faudrait récolter des quittances de loyer ou des allocations chômage, on pourrait même modéliser Emmanuelle Béart pour en faire une unité spéciale ! – Ou alors un jeu qui mélangerait stratégie temps réel, mah-jong et football, ça serait un concept super-novateur qui séduirait sûrement les investisseurs ! – Bonne idée Kevin ! Allez, on monte une start-up tous ensemble ! » Je n'ai plus eu de nouvelles, dommage, ils avaient l'air motivé. Pour se différencier de la masse, Alex Garden a, lui, choisi une autre méthode : son jeu ressemble à un RTS classique, à une petite différence près : on peut créer pas moins de 200 000 unités différentes en combinant les caractéristiques de 52 animaux.

WarCraft au zoo

À première vue, pour quelqu'un qui prendrait une partie en cours de route, Impossible Creatures respire le déjà-vu. Les missions se déroulent généralement sur une île, on dispose d'une caméra libre qui peut zoomer, tourner et changer d'élévation à volonté pour admirer un terrain 3D plein de relief. Les mécanismes du gameplay sont ultra-classiques, il s'agit de construire une base avec plein de petits bâtiments futuristes et de récolter des ressources. Les denrées stratégiques sont le charbon, que des petits bonshommes bedonnants vont docilement ramasser à la pioche, et l'électricité qu'il faut produire en construisant des pylônes ou, mieux, des générateurs thermiques



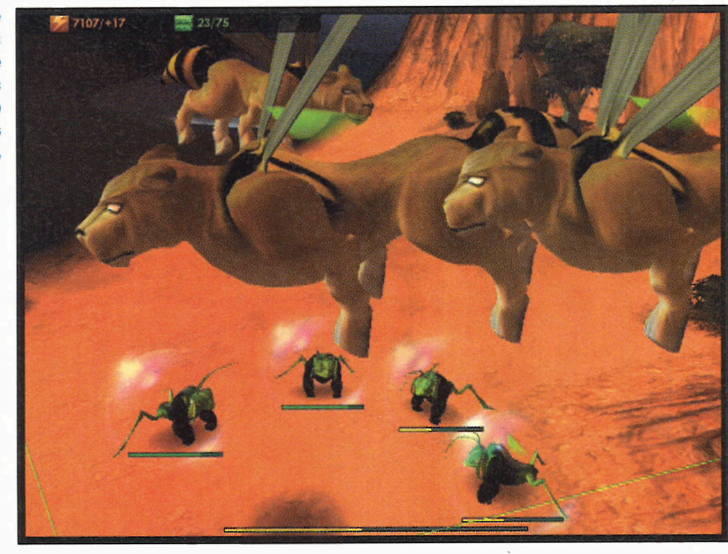




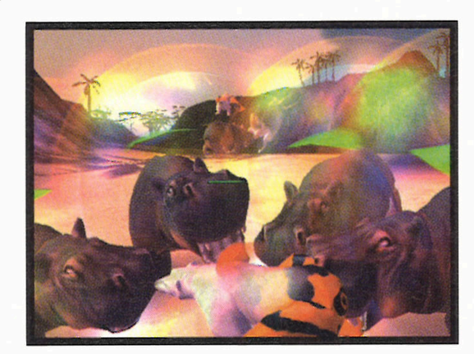
CONFIG MINIMUM PIII 500, 128 Mo, Carte 3D 16 Mo
ÉDITEUR Microsoft
DÉVELOPPEUR Relic Entertainment Canada
TEXTE ET VOIX V.O. dans la version testée

CREATURES





Une escadrille de tigres-frelons en patrouille de combat au-dessus d'un groupe de gorilles-mantes religieuses.



sur les geysers. Une fois qu'on est bien installé, on se met à cracher des unités par poignée de douze pour aller annihiler l'ennemi qui se terre à l'autre bout de la map. Les unités se contrôlent à la WarCraft, avec des raccourcis clavier standard, et les combats se font principalement en meute. Bref, ça ressemble à n'importe quel RTS de base. Jusqu'à ce qu'on découvre les unités.

Charcuterie génétique

Tout l'intérêt du jeu repose là-dessus : grâce à un saut périlleux scénaristique mélangeant technologie futuriste, savant fou et manipulation d'ADN, Impossible Creatures nous donne la liberté de créer des monstres hybrides en combinant 52 espèces d'animaux. Plus exactement, on peut mélanger différentes parties du corps de ces bestioles, en doublette. Par exemple les pattes arrière et la poitrine d'un babouin avec les pattes avant, la tête et le bassin d'un tigre. Au total, il y a 200 000 combinaisons différentes, un nombre effarant qui retombe tout de même à 36 000 si l'on ne prend en compte que les combinaisons réellement dignes d'intérêt sur le champ de bataille. Les vénérables Warzone 2100 et Alpha Centauri avaient déjà utilisé ce principe, mais Impossible Creatures l'enrichit et l'améliore. La création d'unités se fait grâce à un générateur d'armée qui, une fois pris en main, se révèle pratique et très bien pensé. Il suffit de sélectionner les 2 animaux de base et de voir les statistiques évoluer selon les modifications : puissance au corps à corps, à distance, armure, vitesse, champ de vision, possibilité de nager ou de voler, compétences spéciales…



Ces dernières sont extrêmement importantes, elles permettent par exemple à une créature d'avoir un bonus d'attaque lorsqu'elle se déplace avec un groupe de ses petits camarades, ou bien d'être invisible, de creuser des galeries sous les lignes ennemies… Détail d'importance : la création des unités se fait avant la partie, et l'armée ne peut pas compter plus de 9 créatures différentes. Partir au front avec une armée équilibrée, un bon mixe d'unités lourdes et légères, aériennes ou aquatiques, sera donc un des boulots principal du joueur. Pour l'aider, les gars de Relic ont d'ailleurs gentiment développé un Analyseur d'Armée qui indique les forces et les faiblesses du groupe.

La prise de tête de l'équilibrage

On sait bien que dans un jeu de stratégie temps réel, surtout en multijoueur, un bon équilibrage des unités est essentiel. Si les grosses feignasses que nous sommes découvrent l'unité magique qui pulvérise tout, on n'utilisera plus que ça et le gameplay se retrouvera massacré. On peut donc imaginer les litres d'huile qu'ont dû faire les développeurs de Relic lorsque leur chef de projet leur a demandé d'équilibrer 200 000 unités…

Premiers conseils multijoueurs

• L'ordre de construction est bien sûr important. Une priorité en tout début de partie : produire beaucoup de péons (une quinzaine au minimum, pour atteindre les 20-25 plus tard) et défendre la base avec les tourelles, pour éviter un rush d'unités basiques.

• Dans votre armée, pensez à toujours créer une unité de scout pas chère de niveau 1 ou 2, pour tout de suite aller voir ce que fait l'ennemi. Connaître les unités qu'il va aligner vous assure un énorme avantage.

• Si la partie se prolonge au-delà de 10 minutes, construisez un gyrocoptère et utilisez-le pour harceler l'ennemi autour de sa base. Par exemple, vous pouvez construire des barrières pour l'empêcher de passer par un chemin, ou placer des tourelles à la limite de son champ de vision, façon Tower Rush Orc sur WarCraft III.

• Lors des combats entre 2 petits groupes d'unités (genre 5 ou 6 créatures de chaque côté), il est essentiel de pratiquer le « dancing ». C'est une technique qui consiste à faire reculer une unité de la mêlée lorsqu'elle est la cible d'un « focus fire » (tir ciblé) de la part de toutes les troupes ennemies, qui perdront ainsi du temps à la suivre.

• Construisez le bâtiment servant à améliorer les hommes de main, et upgradez leur capacité de transport de charbon et leur vitesse, ça sera un gros avantage si la partie ne se règle pas dès le premier combat.

• Sachez-le : les tourelles de défense ne ciblent que les créatures ennemies, jamais les péons. Hmmm ? Qui a dit « rush de péons = technique de con » ?

Ce ne sont ici que quelques astuces qu'on vous donne en vrac, mais il faudrait bien 15 pages pour couvrir tout ce que nous aurions déjà à dire sur le multijoueur. Nous vous reparlerons sûrement de ce jeu dans la rubrique Réseau d'un prochain numéro, et nous pourrons aborder les stratégies plus avancées comme le marquage des créatures adverses, l'extension de base en début de partie, l'utilisation des différents bâtiments, etc.



Ils s'en sont sortis de plusieurs manières. Tout d'abord, en étudiant les 52 animaux de base pour qu'aucun ne dispose d'un avantage imparable. Ainsi, le camouflage du caméléon peut être contré par le sonar de la baleine, la peau venimeuse de la grenouille ne peut rien contre l'immunité de la mante religieuse, le nuage paralysant du putois n'aura pas d'effet sur les créatures ayant un bonus d'endurance, etc. Ensuite, un algorithme fixe le coût (charbon et électricité) d'une créature en prenant en compte son efficacité et détermine son niveau technologique. Il y en aura 5 en tout, il faudra upgrader le Laboratoire (le bâtiment le plus important de la base) pour passer au niveau suivant, moyennant de longues secondes d'attente et un gros tas de ressources. Une créature de niveau 1, composée de 2 animaux relativement faibles, pourra ainsi être construite dès le début de la partie, tandis que les unités les plus puissantes, niveau 4 et 5 genre requin-aigle ou éléphant-scorpion, ne seront accessibles que plus tard. Enfin, pour vérifier dans la pratique que l'équilibrage était au point, une demi-douzaine de bêta-testeurs sous-payés se sont relayés dans les caves de Relic pendant des semaines, enchaînés au radiateur, pour tester le jeu en long et en large. Et apparemment, ils ont réussi leur coup : après de nombreuses heures passées en multijoueur et des dizaines de skirmish contre le PC, j'avoue ne pas avoir trouvé la créature ultime. Certes, on remarque vite certains petits déséquilibres parmi les animaux. Le homard, le porc-epic ou le chimpanzé sont par exemple sur-représentés dans les armées vu leur puissance, tandis que d'autres animaux comme le rat ou le zèbre sont rarement utilisés. Idem pour les compétences : les créatures bénéficiant du bonus d'attaque en groupe sont très efficaces, alors que celles disposant de l'option Camouflage se font repérer trop facilement par les animaux ayant un sixième sens. On remarque aussi que les unités aériennes sont un poil trop faibles, ou qu'au contraire les unités d'artillerie le sont un peu trop par rapport à leur coût de production. Ces broutilles peuvent de toute façon se corriger avec un patch de 200 ko, mais il semble impossible même en l'état de générer une créature parfaite ou une armée imbattable qui ruine complètement l'intérêt du jeu, ce qui est bien l'essentiel.

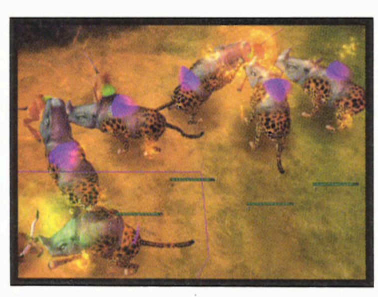


Élément stratégique essentiel, le gyrocoptère peut embarquer un péon à bord pour l'envoyer construire rapidement à l'autre bout de la carte. C'est avec ça qu'on peut s'amuser à planter une tourelle au milieu de la base d'un adversaire un peu distrait...

De la part d'Alex Garden, on ne pouvait attendre qu'un excellent jeu de stratégie temps réel, et le contrat est largement rempli.



Le moteur 3D offre un niveau de zoom excellent, on peut admirer de très près ses expérimentations animalières.



Et d'abord Rex, c'est un nom de clébard

La création des unités, c'est donc le gros point fort d'Impossible Creatures. Malheureusement, on n'en profite pas énormément dans la campagne solo. Elle se déroule sur un archipel imaginaire, dans les années 30. On y incarne un beau gosse, Rex Chance, accompagné de sa copine Lucy Willing, qui passe d'île en île pour chasser les armées génétiquement modifiées de l'ignoble Upton Julius. Le scénario est basique, les personnages n'ont pas beaucoup de charisme, les quinze missions ne sont pas d'une grande originalité, mais plus grave, il faut se taper des heures de jeu avant d'avoir accès aux bestioles les plus rigolotes, dont on capture l'ADN grâce à un fusil spécial. Quand on a goûté aux joies du multijoueur, dont je vais vous parler juste après, impossible de revenir à la

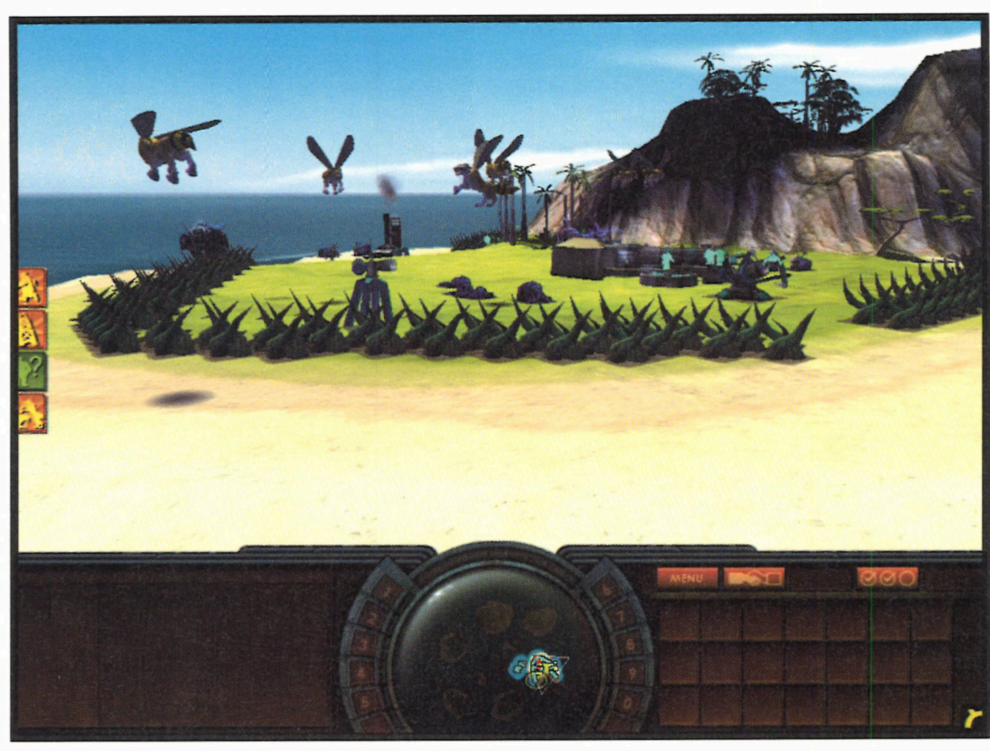


Les créatures se battent principalement au corps à corps, seule une petite dizaine d'animaux peuvent attaquer à distance. Les chimpanzés peuvent par exemple servir d'artillerie en balançant des cailloux et les porcs-épics sont un peu les archers du jeu avec leurs épines.

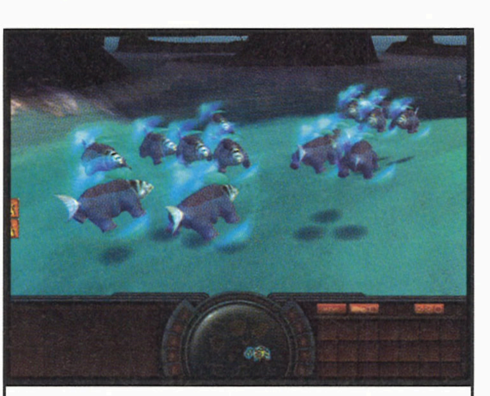
campagne solo. Celle-ci donne l'impression d'être un long tutorial trop progressif, chaque niveau ne donnant accès qu'à 3 ou 4 nouvelles créatures. Outre cette campagne, il existe un mode Player vs Computer qui permet de jouer contre l'ordinateur sur des cartes multijoueurs avec la totalité des créatures disponibles. Ce mode est bien sûr plus intéressant, d'autant que l'I.A. est très correcte et les niveaux de difficulté bien étudiés. Mais très franchement, si vous ne comptez pas jouer à ce titre en LAN ou sur Internet contre d'autres adversaires humains, ça serait un énorme gâchis. C'est en réseau que Impossible Creatures prend toute sa dimension.

Tout se joue dans les vestiaires

L'élément essentiel du multijoueur, c'est qu'une bonne partie du résultat final de la confrontation se joue avant même le début du combat. Dans le générateur d'armée, il va en effet falloir, à chaque nouveau match, établir une stratégie solide. On peut jouer la prudence en bâtissant une armée équilibrée couvrant tous les types d'unités et tous les niveaux technologiques. On peut tenter un rush en créant 4 ou 5 unités complémentaires de niveau technologique faible. On peut jouer la montre en comptant uniquement sur des créatures très puissantes qu'on produira tard dans la partie, en blindant la base avec des tourelles soniques et des barrières pour tenir le coup durant les premières minutes. Une fois la partie lancée (comptez 10 à 30 minutes de jeu par match selon votre niveau), il n'y a plus qu'à serrer les fesses en priant pour que l'adversaire n'ait pas été plus malin. Ce principe se rapproche un peu du célèbre jeu de carte Magic, dans lequel les joueurs créent leur « deck » avant la partie, puis se lancent les cartes à la tronche en espérant avoir fait les bons choix au départ. Dans Impossible Creatures, on dispose tout de même d'une certaine marge de manœuvre. D'une part, sur 9 créatures possibles, on peut facilement en créer une ou deux qui, sans avoir de gros points forts, seront efficaces contre à peu près n'importe quelle autre bestiole ennemie. D'autre part, on peut bâtir un amplificateur génétique qui pourra augmenter sélectivement les performances d'une créature. Le cas classique, c'est lorsqu'on se rend compte que l'adversaire s'est lancé dans le « tout-aérien » avec des requins-aigles et bombardiers singes-hiboux en pagaille, alors qu'on ne dispose que d'un seul type d'unité volante, mettons un pauvre tigre-chauve-souris. Avec l'amplificateur, on peut booster ses capacité d'attaque, son blindage, sa vitesse ou encore son champ de vision et espérer ainsi dégager les airs pour permettre aux unités terrestres de foncer sur la base ennemie. Avec l'expérience, lorsqu'on commence à mémoriser la puissance et les compétences spéciales de chaque animal, les matchs en réseau deviennent vraiment prenants. Seule faiblesse : le micro-management n'est pas aussi essentiel que dans WarCraft III. Ici, pas de lanceur de sorts à gérer individuellement, pas de héros à faire courir dans tous les sens en utilisant leur pouvoir à la seconde près. Dans Impossible Creatures, on peut encore se contenter, façon Age of Empire, de balancer ses unités en grosse meute bordélique sans risquer de perdre bêtement le combat. Voilà qui fera doucement ricaner les gourous de Battle.net... Le jeu n'est donc pas vraiment tactique, mais il rattrape ce mauvais penchant pour les combats de masse par l'énorme profondeur stratégique qu'apporte la variété des unités.



Ah oui, je me souviens de cette photo d'écran : j'avais tenté de dresser le Mur de l'Atlantique sur la plage de mon petit îlot, avec une double rangée de barricades renforcées, en pensant naïvement que mon adversaire n'aurait pas l'idée d'utiliser ses unités aériennes...



Les créatures marines sont nettement moins utilisées que les créatures terrestres ou aériennes. Seules quelques cartes comme « Islets » (un archipel de 6 petites îles) obligent vraiment les joueurs à produire de la poiscaille.

On peut créer pas moins de 200 000 unités différentes en combinant les caractéristiques de 52 animaux.

Mods & bonus

À l'heure où nous envoyons ce magazine sous presse (j'aime bien ces expressions qui me donnent presque l'impression d'être un vrai journaliste), le jeu vient de sortir aux États-Unis et de nouvelles bêtes sont déjà disponibles. Il y en a une dizaine : dauphin, cheval, kangourou, élan, corbeau... Toujours pas de pingouin en revanche, ça devient vexant. D'autres animaux devraient suivre, ainsi qu'une tripotée de mods en tout genre vu le support qu'offre Relic. Les développeurs amateurs bénéficient déjà de nombreux outils pour bidouiller le jeu dans tous les sens, et les meilleurs d'entre eux pourront directement avoir droit aux conseils avisés des programmeurs de Relic. Deux sites pour être au courant de tout ce qui se passe autour de Impossible Creatures : l'officiel www.relicnews.com ainsi que www.strategyplanet.com/sigma.

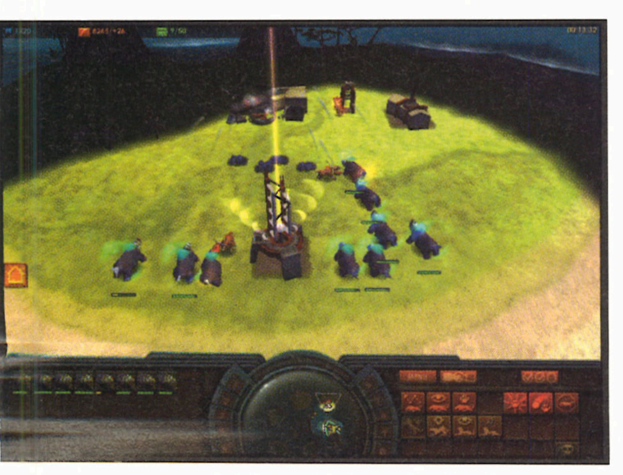
Où est la traînée des réacteurs ?

Avant de conclure, un petit mot sur la réalisation. Seul éclair de génie au niveau technique : la modélisation des créatures. Que l'on mélange un piranha avec un scorpion, un bœuf avec une fourmi, une baleine avec un zèbre, un éléphant avec un homard ou un

guépard avec un serpent, le résultat est étonnant, presque « réaliste ». Les différentes parties du corps s'emboîtent toujours très bien et les animations sont crédibles. Chapeau bas aux gars qui ont bossé là-dessus, ils ont dû bien suer. Pour les environnements de jeu en revanche, rien d'extraordinaire. La 3D est propre sans être très complexe, les textures sont honnêtes, on peut activer des ombres dynamiques assez réussies ; mais il faut attendre les combats et leurs nombreux effets graphiques pour sentir que la carte graphique commence à chauffer. La caméra bouge impeccablement bien, même si beaucoup préféreront ne pas y toucher afin de ne pas perdre leur orientation. Enfin, il n'y a rien à redire sur l'interface. Bref, sans qu'on y retrouve la beauté presque poétique du premier jeu de Relic, l'immortel Homeworld, Impossible Creatures est un jeu bien réalisé, bien fini, conforme à ce qu'on s'attend de la part d'un studio de ce calibre.

TIPS | JEU

La taille d'une créature donne une bonne indication sur son nombre de points de vie, mais jamais sur la force de ses attaques. Une petite fourmi-crocodile est par exemple 2 fois plus puissante qu'un éléphant-baleine qui fait le double de sa taille.



Le bâtiment d'où sort l'espèce de rayon jaune est un Amplificateur Génétique. Il permet de booster les caractéristiques d'une unité en cours de partie, solution de secours lorsqu'on se rend compte que l'armée adverse est plus efficace.



Que l'on mélange un piranha avec un scorpion ou un bœuf avec une fourmi, le résultat est étonnant, presque « réaliste ».

Un des meilleurs RTS du moment

En conclusion, Impossible Creatures ne nous a pas surpris. De la part d'Alex Garden, on ne pouvait attendre qu'un excellent jeu de stratégie temps réel, et le contrat est largement rempli. Bien que les mécanismes de jeu soient très classiques (construction de base, récolte des ressources...) et que les combats n'offrent pas toute la profondeur tactique d'un WarCraft III, son titre réussit à se démarquer grâce à la possibilité de créer des milliers d'unités vraiment différentes, en balançant leur force et leur faiblesse. Après une défaite en multijoueur, le réflexe n'est pas de frapper le moniteur à coup de pompe en shootant dans la prise électrique, mais plutôt de retourner dans le laboratoire et de modifier rageusement son armée pour contrer la tactique qu'on vient de se manger. C'est là le grand plaisir du jeu. Je n'aurai en fait qu'un seul gros reproche à faire à ce titre, c'est sa partie solo un peu terne. Si vous n'avez pas l'occasion de jouer souvent sur le Net ou en LAN, allez plutôt voir du côté de C&C Generals, en test dans ce même numéro, qui propose une campagne autrement divertissante avec des missions plus variées. Si vous un fan inconditionnel de multijoueur en revanche, et que vous cherchez une bonne alternative à WarCraft III pour occuper vos 30 prochaines nuits blanches, alors vous pouvez foncer, Impossible Creatures ne vous décevra pas.

Ackboo

Un peu de technique

La configuration minimum fournie par l'éditeur (500 MHz) est très optimiste. Tablez plutôt sur 1 GHz avec une carte graphique équivalente à une GeForce3 pour que le jeu tourne de manière fluide. Avec 2 GHz, 512 Mo et une GeForce4, vous pourrez mettre tous les taquets à fond, ça sera au-dessus de 40 images par seconde en permanence. Les ombres dynamiques sont jolies, mais elles bouffent pas mal de ressources et les très gros affrontements (on monte parfois à plus de 70 unités à l'écran) ont alors tendance à saccader et à devenir fouillis. Les effets graphiques lors des combats sont très sympas, mais il faut mieux les désactiver par la suite pour avoir une meilleure lisibilité de l'action.

Le générateur de créatures est vraiment très bien fait, il permet de voir immédiatement toutes les variantes possibles d'une combinaison d'animaux et de sélectionner la plus performante.



En Deux Mots

COMME ON S'Y ATTENDAIT, RELIC NOUS LIVRE UN TRÈS BON JEU. À LA BASE, C'EST UN RTS CLASSIQUE ET EFFICACE, AVEC DES COMBATS PAS FORCÉMENT TRÈS TACTIQUES, MAIS ON PREND ÉNORMÉMENT DE PLAISIR À INVENTER DES DIZAINES DE MILLIERS DE CRÉATURES DIFFÉRENTES POUR PLANIFIER DES STRATÉGIES TOUJOURS PLUS VICIEUSES. COMME C'EST SOUVENT LE CAS, SEUL LE MODE RÉSEAU RÉVÈLE VRAIMENT TOUTE LA PROFONDEUR DU GAMEPLAY, LA PARTIE SOLO DOIT PLUS SE VOIR COMME UNE SORTE DE LONG TUTORIAL.

- \+ Des dizaines de milliers d'unités différentes et équilibrées
- \+ Variété des stratégies en multijoueur
- \+ Le générateur d'armée est bien pensé
- − Campagne solo moyennement intéressante
- − Nettement moins riche au niveau tactique et micro-management que l'indétrônable WarCraft III

Note	
TECHNIQUE	7
ARTISTIQUE	8
INTÉRÊT	8

Hum… encore un titre qui ne manquera pas de relancer les polémiques les plus lourdingues sur le jeu vidéo. Bon, nous ne sommes pas un organe d'information politique. Pas question de vous asséner nos idées superficielles sur la guerre au terrorisme, Al-Qaida, l'Irak, l'Afghanistan, Israël ou la Palestine… ce serait aussi choquant que de voir le test de Splinter Cell dans Courrier International ou le Monde Diplomatique. Reste que nous avons un genre de freeware super-pratique qui tourne en tâche de fond et qui s'appelle une conscience. Si les conclusions de notre commission d'éthique vous intéressent (elle est composée d'un comité de sages qui passent le plus clair de leur temps à se tirer dessus pour se distraire), reportez-vous à l'encart judicieusement intitulé « On t'aime bien, t'es mignon, mais tu pues». Hormis cet encart, nous avons pris le parti de nous concentrer sur ce que nous savons faire : tester le gameplay de ce jeu. Pour le reste, à vous de trancher.

Command & Conquer GENERALS

Aïe !... ouille... ça continue encore plus mal...

QUOI ?!! Un processeur de 2 GHz en configuration recommandée ?! O.K. !!! Là, je vais vraiment m'énerver ! Non mais c'est quoi cette chierie ? Un jeu de stratégie temps réel qui demande les mêmes ressources que les plus gourmands des simulateurs de vol ?!! Bon, hop, vas-y que je t'estampille ça d'un icone « Halte au surarmement », et de toute façon, leur connerie, ils la paieront avec les chiffres de vente. La majorité des joueurs n'est pas encore équipée de la luxueuse soucoupe volante que C&C Generals demande pour tourner, alors tant pis pour leur gueule. WarCraft III et Age of Mythology ne demandent que 600 MHz pour tourner, en offrant des qualités ludiques et graphiques équivalentes, voire supérieures. Désolé monsieur Westwood, mais si j'étais vous, je ferais profil bas et je retournerais apprendre à programmer chez ma maman. Pour savoir pourquoi C&C Generals ne tournera pas sur votre machine, reportez-vous à l'encart technique intitulé « On t'aime bien, t'es mignon, mais tu bouffes toutes les chips ». Mince, ça commence à faire beaucoup pour un seul jeu.









CONFIG MINIMUM PENTIUM 4 2 GHZ, 128 MO DE RAM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS **DÉVELOPPEUR** WESTWOOD ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX V.F. **TESTÉ EN** ANGLAIS

AÏE ! ÇA COMMENCE MAL… UN CAMP TERRORISTE MONDIAL CONSTITUÉ DE FANATIQUES

QUI « GÉNOCIDENT » DES PEUPLES ENTIERS À COUPS D'ATTENTATS SUICIDE

ET DE TOXINES PULVÉRISÉES… DES GENTILS AMÉRICAINS QUI LIBÈRENT

BAGDAD ET LE PROCHE-ORIENT OPPRIMÉ, JUSTE POUR LE BEAU GESTE,

ET CERTAINEMENT PAS POUR LE PÉTROLE QUI DORT SOUS LE SABLE… AÏE… OUILLE… AÏE…

Euh... c'est quoi le jeu qu'on teste déjà ?

Command & Conquer Generals ! Cinquième opus de la série ! Ça se fête non ? Alors quoi de neuf ?... Eh bien je vais vous décevoir : pas grand-chose. C'était le cas de WarCraft III et d'Age of Mythology, et c'est encore plus flagrant dans ce dernier volet de C&C. Les développeurs se sont contentés de réinventer l'eau chaude. Dans un futur proche, 3 camps s'affrontent pour la domination du monde. Adieu au NOD et au GDI qui étaient tellement fictifs. Voici les Américains du futur, les Chinois du futur et le troisième larron... le GLA ! Eh oui, lui, il est « fictif » ; il va donc falloir le présenter. Ça va être rapide, le GLA est le pire scénario que Georges Bush pourrait se faire en plein mauvais trip sous acide. Le GLA est un genre d'Al-Qaida de cauchemar dont les forces armées seraient capables de faire frontalement opposition à la Chine et aux USA réunis. Balèze l'acide. Des entrepôts de matériel disséminés sur la carte remplacent le bon vieux Tiberium que l'on récoltait dans les précédents épisodes. Des puits de pétrole sont également éparpillés à des endroits stratégiques. Ils sont la plus lucrative mais aussi la plus vulnérable des sources de revenus. Chinois et GLA peuvent aussi honteusement détourner les colis que l'ONU parachute naïvement pour aider les populations locales. D'un point de vue strictement gameplay, tout cela n'est finalement pas bien audacieux et ne change pratiquement rien à ce que l'on connaissait déjà. Juste un nouveau camp d'ajouté. En revanche, et ça c'est très nouveau, le joueur monte en grade au cours de la partie, à mesure qu'il détruit des unités ennemies, débloquant ainsi des bonus ; troupes d'élite, véhicules spéciaux, et autres upgrades qu'il pourra désormais développer. Hum. Et voilà. C'étaient les nouveautés. Oui, ça ne fait pas lourd, et pourtant ça marche rudement bien. Command & Conquer Generals va à l'encontre de mes fumeuses théories sur le jeu de stratégie temps réel qui aurait besoin de s'inventer un nouveau gameplay pour évoluer. Il ne propose rien d'autre qu'un léger dépoussiérage du principe et surtout des unités originales. Et cela suffit pourtant à rendre le jeu délicieusement stressant et excitant. Ben oui, j'avais tort. C&C Generals est la preuve que le gameplay de Command & Conquer, premier du nom, n'avait pas besoin de grand-chose pour reprendre fièrement du service.



Chinois et GLA, grâce à l'ONU, participez à cette joyeuse chasse aux œufs de Pâques : récoltez les colis de secours parachutés aux civils pour les additionner à vos ressources.



Zone contaminée par un SCUD chimique. L'I.A. est décevante : elle envoie ses propres troupes à une mort certaine en leur faisant traverser des zones qu'elle a elle-même contaminées.

Je peux habiter chez toi quelques jours ?

Côté fantassin, les unités de base des 3 camps sont exactement les mêmes, et au nombre faramineux de 2 : ceux armés d'un lance-roquettes (gros avantage anti-véhicule), et ceux qui ne brandissent qu'un simple fusil d'assaut (avantage anti-fantassin). En développant un des tout premiers upgrades, le même pour les 3 camps, les troupiers armés d'un fusil peuvent, en quelques secondes, capturer les bâtiments ennemis. Un bâtiment



capturé permet de fabriquer les unités et les upgrades ennemis. Et pour peu que vous ayez capturé un centre de commande... vous accédez alors aux mêmes types de constructeurs que l'ennemi, et devenez ainsi capable de construire les mêmes bâtiments que lui. C'est une des vieilles joies de Command & Conquer : voir son adversaire devenir fou en s'apercevant que son usine de chars a soudainement changé de couleur... et se met à fabriquer une ribambelle de blindés qui détruisent sa base de l'intérieur, comme un gros cancer.

Les bonnes vieilles recettes de papy Westwood

On construit donc des bâtiments, des unités, on se fout sur la gueule, et, quand on a réussi à asseoir une position dominante, on construit un super bâtiment au pouvoir dévastateur. L'ennemi est alors prévenu de sa construction ; à lui de reprendre le dessus en quelques minutes pour vous empêcher de le déclencher. Comme dans le bon vieux C&C, les USA fabriquent un canon à ions qui fait « chirurgicalement » fondre une cible précise. Les Chinois, dans la grande tradition du NOD, sont friands d'armes nucléaires. Leur panacée est la



Une fois l'emplacement de votre bâtiment déterminé, vous pouvez choisir son orientation.

bombe à neutron. L'effet visuel de cette bombe est assez époustouflant : 10 secondes de flash atomique, d'effet de souffle et d'irradiation bien cradingue. Ludiquement, ça se traduit par de monstrueux dégâts sur un plein écran et par la contamination de toute la zone pendant quelques minutes.
Enfin, l'arme ultime du GLA est la pluie de SCUDS. Les missiles sont chargés de têtes chimiques qui empoisonnent mortellement une vaste zone. L'effet sur les fantassins est un genre de liquéfaction quasi instantanée.

Recule tes tanks ou je te jette des caillasses

Aucune nouveauté épatante donc, mais une pléthore d'unités originales et bien pensées : chaque camp possède un héros, fantassin unique, invisible tant qu'il n'est pas offensif et « réincarnable » à volonté. Les Chinois ont Black Lotus, une jeune et jolie pirate informatique capable de neutraliser les véhicules de l'ennemi, de capturer ses bâtiments, et de pomper son cash en approchant d'un de ses entrepôts. Les Américains comptent dans leurs rangs un genre de Rambo armé d'un mini-gun et pouvant faire face, seul, à une armée de fantassins. Ce cinglé dopé aux stéroïdes peut également poser des bombes à retardement ou à déclenchement à distance avant de disparaître dans la nature. Le GLA, quant à lui, peut compter sur le dévouement d'un super-assassin invisible. Cependant, nous sommes très loin des super-pouvoirs renversants des héros de WarCraft III. Il est tout à fait possible de construire une stratégie gagnante dans C&C Generals sans la fonder sur son héros. Chaque unité peut gagner jusqu'à 3 galons, à mesure qu'elle s'aguerrit à l'épreuve du feu. Cela augmente ses caractéristiques et la rend auto-réparatrice. Les Américains sont encore une fois avantagés à ce sujet : quand un véhicule est détruit, le conducteur s'éjecte. Si ce pilote est gradé, son expérience s'additionne à celle du nouveau véhicule dans lequel il grimpe. Cela implique que très vite, les troupes américaines seront beaucoup plus chevronnées que celles d'en face.



Une des missions très limite du GLA : contaminez tout un village de traîtres en pulvérisant des toxines sur les civils. 300 doivent mourir pour « réussir » la mission. La même mission m'avait déjà choqué dans WarCraft III... mais c'était de l'héroïc fantasy.



Un combat qui peut sembler inégal... mais pas tant que ça en fait ; les tanks sont assez démunis contre les fantassins.


Oh les beaux champignons... mmm... je sens que je vais être Chinois moi à ce jeux.

Mais cet avantage important, qui s'ajoute à l'avance technologique de ce camp, est compensé par le coût terriblement élevé des unités « Made in USA ». Chacun des 3 camps dispose aussi de fantassins spéciaux : les Américains ont des snipers, invisibles tant qu'ils ne bougent pas (ils restent invisibles quand ils tirent). Les Chinois ont des hackers capables de détourner les fonds de l'adversaire. Le GLA, quant à lui, fanatise des kamikazes ceinturés d'explosifs qui se suicident sur vos chars et bâtiments avec une efficacité aussi rudimentaire que dévastatrice. Vos fleurons de technologie n'y pourront pas grand-chose. Vous en prendrez plein la gueule et cela ne coûtera au GLA qu'un simple fantassin.

Wow ! Elle est géniale ta mob de 120 tonnes !

Côté véhicules, les Chinois ne font pas dans la dentelle. Le monstrueux char Overlord est le plus puissant de tous les blindés. Il peut aussi, au prix d'un upgrade, être surmonté d'un bunker, d'une mitrailleuse gatling ou d'un haut parleur diffusant de la propagande. Leurs tanks dragon sont armés de lance-flammes. Mais ces petits coquins de Chinois sont aussi friands d'armes atomiques. Ils fabriquent des lance-missiles nucléaires courte portée qui atomisent une large zone de combat. Côté GLA, c'est presque du Mad Max. Mais ne vous arrêtez pas à la dégaine de poubelles roulantes de leurs engins… ils n'en sont pas moins redoutables : leurs camions suicide sont capables de prendre l'apparence de n'importe quel véhicule sur le terrain. Chargés de tonnes de TNT ou de toxines, ils se fracasseront sur vos troupes ou bâtiments. Les chars et les jeeps GLA sont relativement faibles en armure et en puissance de feu, mais ils peuvent s'upgrader en récupérant les débris des véhicules perdus par l'ennemi ! Quant à leurs buggys lance-missiles, ils sont extrêmement fragiles mais balancent sans fin, et à très longue

Le GLA : un genre de Al-Qaida de cauchemar capable de faire frontalement opposition à la Chine et aux USA réunis.


Une des armes les plus dangereuses du GLA : les foules en colère. Même les chars se font écharper en essayant de leur rouler dessus.

portée, des ribambelles de fusées ravageuses. Les Américains enfin peuvent compter sur le char Paladin, équipé d'un laser qui neutralise les missiles, de 4x4 lance-roquettes et de véhicules lance-missiles tomahawk. Tous les véhicules américains peuvent aussi fabriquer en quelques secondes un drone ! Il en existe de 2 types : éclaireurs, qui augmentent la portée visuelle ou drones de combat armés d'une mitrailleuse. Ces drones flottent comme autant d'anges gardiens au-dessus des véhicules.

Trois campagnes, trois sons de cloche

Première campagne assez marrante : les Chinois sont présentés comme les champions de la propagande et du nucléaire « semi-contrôlé ». Quand ils manquent de puissance électrique, ils poussent leurs centrales atomiques au-delà de leurs limites techniques... la centrale commence alors à s'autodétruire jusqu'à exploser si vous n'arrêtez pas très vite le processus : du C&C comme on l'aime. Seconde campagne, celle du GLA. Plus aucun humour. Les véhicules GLA écrasent sciemment les civils sur leur passage. Le GLA n'est que pure haine et fanatisme aveugle. Exemples de mission : cernez les civils de ce village de traîtres et pulvérisez sur eux des toxines de combat. La mission prendra fin quand vous en aurez tué 300. Autre exemple : récupérez 40 000 dollars en détournant les colis que l'ONU parachute sur les civils. Brûlez les villageois pour ne pas qu'ils s'en emparent avant vous. Politique ou éthique mise à part, cette campagne est assez chiante, clairement la plus faible des trois.
Les missions sont assez répétitives et manquent de challenge. Troisième campagne, le ton devient solennel : les Américains viennent libérer les peuples arabes opprimés. Les USA déploient un arsenal de guerre hallucinant et n'ont d'autre solution que de tuer, un à un, au missile tomahawk, les fanatiques qui se ruent sur eux bardés de dynamite. Bien qu'elle soit la plus facile, cette troisième campagne est déjà plus intéressante d'un point de vue ludique, ne serait-ce que par le décalage flagrant entre les niveaux technologiques des 2 camps. Ludiquement toujours, ces 3 campagnes ne proposent aucune vraie surprise. Les missions sont variées, certaines sont carrément éreintantes mais ne demandent le développement d'aucune stratégie sérieuse pour être réussies.


Arme ultime contre les fantassins : les snipers. Ils sont invisibles tant qu'ils ne se déplacent pas, donc invisibles même quand ils tirent.

On t'aime bien, t'es mignon, mais tu pues

Vous êtes informés sur la situation au Proche-Orient. Vous avez votre opinion, et nous ne pensons pas que jouer à Command & Conquer Generals la changera. Reste que le message idéologique véhiculé par ce jeu nous a choqués par son manichéisme et sa bêtise, d'autant qu'il aborde, sans recul et en prenant fait et cause, un thème dramatiquement d'actualité. Pour la défense de Westwood, précisons qu'il y a 2 ans déjà, ils annonçaient lors d'un communiqué de presse le contenu scénaristique de Command & Conquer Generals : « Les USA et la Chine associent leurs efforts face à une organisation terroriste mondiale. » Ce jeu fantaisiste sort donc aujourd'hui en pleine « guerre contre le terrorisme ». Ça ne pouvait être un plus mauvais moment d'un point de vue éthique, (et c'est sans doute le meilleur d'un point de vue marketing). Mais même en invoquant le coup du sort, le traitement des 3 campagnes est plus qu'alarmant : campagne chinoise, de l'ironie grinçante et même parfois hilarante, le ton de C&C tel qu'on le connaissait. Campagne GLA : de la haine pure, une cruauté illimitée et plus aucun second degré. Campagne USA : toujours pas de second degré. Les Américains libèrent Bagdad. Une conférence de conciliation est organisée mais l'état-major US n'y croit pas et amasse discrètement des troupes... et ils avaient raison : le GLA fait sauter la limousine des diplomates à la voiture piégée. La suite du scénario alors coule de source, et il n'y a plus d'autre alternative qu'une campagne massive dans tout le Proche Orient. C'est plus que maladroit, c'est d'une imbécillité crasseuse et nauséabonde.

Les patches qui ne manqueront pas de tomber pour optimiser le jeu se trouveront à cette adresse : **http://generals.ea.com.** Incroyable d'ailleurs... même leur site Web rame sur les vieilles bécanes.



Les USA déploient un arsenal de guerre hallucinant et n'ont d'autre solution que de tuer, un à un, au missile tomahawk, les fanatiques qui se ruent sur eux bardés de dynamite.



C'est beau, c'est bleu, c'est le célèbre canon à ions du camp américain. Plus puissant encore qu'une explosion atomique, son effet est concentré sur une zone très précise...

L'I.A. est d'ailleurs assez décevante, avec carrément des erreurs de pathfinding que l'on trouvait déjà dans les précédents volets. L'ordinateur ne tient même pas compte des zones irradiées quand il envoie ses fantassins. Un gros absent enfin : il n'y a aucun raccourci clavier avancé (garder ou suivre une unité, planter le point de ralliement sur un leader etc.). Ca fait tout bizarre après avoir pratiqué Warcraft3.



... mais si les USA font dans le détail, ils savent aussi faire dans le gros : voici leurs bombes à effet d'aspiration. Ah ! C'est joli aussi.

Que penser de tout ça ?

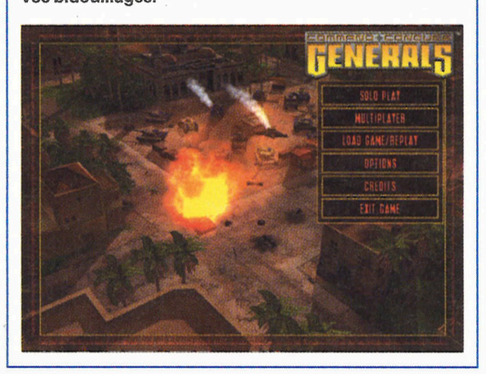
Malgré tout ça, il tient drôlement bien la route leur jeu. Les unités sont toutes intéressantes. Le gameplay est bien balancé. Stratégiquement, la possibilité d'embusquer fantassins et snipers dans tous les bâtiments enrichit énormément le principe de base du STR. Les 3 campagnes solo vous tiendront en haleine environ 3 jours en niveau normal. C'est un peu court, mais c'est équivalent à ce que proposent WarCraft III et Age of Mythology. Je vous conseille donc, une fois encore, de jouer en mode Difficile pour que le bonbon ne fonde pas trop vite. Les campagnes ne sont certes pas originales mais variées. La répétition est évitée par l'alternance entre gros conflits frontaux et petites escarmouches où il faut gérer au mieux une petite escouade. Mais surtout, c'est d'une beauté fascinante. C'est tout en 3D. Le niveau de détail est tel que, quand les fantassins s'envolent soufflés par une explosion, ils se désarticulent comme des pantins. C'est ce même effet graphique que l'on a découvert dans des jeux comme Hitman ou Splinter Cell... à la différence que là, les types ne font même pas un centimètre. Les effets des armes nucléaires et chimiques sont époustouflants. Et pour se persuader de la prouesse technique, il est possible de zoomer très près et d'admirer le niveau de détail des textures et des animations. Le mode multiplayer de la version bêta que nous avons testée n'était pas finalisé ; il perdait la synchro au bout de quelques minutes. Mais en quelques parties, toutes interrompues par des crashs inopinés, nous avons tout de même apprécié un gameplay vraiment excitant. En début de partie, l'Américain en est encore à construire ses belles usines rutilantes quand le GLA lui envoie déjà des dizaines de fantassins kamikazes. Il n'y a pas d'autre solution que de leur tirer dessus au missile Patriot. Reste à tester ce mode multijoueur sérieusement pour voir si tout cela est équilibré, ce qui sera fait le mois prochain dans la rubrique Réseau. Mais nous pouvons déjà nous avancer à dire que les innovations qui font le génie de WarCraft III n'y sont clairement pas. Il n'y a aucun pendant sérieux aux sorts et aux pouvoirs des unités. Toutes les unités de C&C peuvent d'ailleurs se résumer en 3 catégories trop simples : anti-fantassin, anti-char, anti-aérien... nous sommes donc très loin de la richesse stratégique de WarCraft III. Command & Conquer Generals est un très bon jeu, mais certainement pas un chef d'œuvre.

monsieur pomme de terre

On t'aime bien, t'es mignon, mais tu bouffes toutes les chips

STOP SURARMEMENT

Qu'est-ce que j'étais fier de l'Athlon 1800 XP que Caféine m'avait monté avec amour il y a 2 mois. En installant Command & Conquer Generals, j'ai jeté un œil au readme... configuration recommandée 2 GHz ? Non, ça ne pouvait être qu'une erreur. Je l'ai lancé. Horreur. Il rame au moindre effet visuel. Il rame quand il y a trop de troupes. Et quand il y a trop de troupes ET un effet visuel... la carte vidéo se suicide en laissant comme lettre d'adieu un plantage complet du système. O.K., je fonce dans les options. Je baisse les détails à moyen. Je passe en 800x600. Je désactive les ombres. Là enfin ça tourne bien. Ackboo l'a essayé de son côté sur sa config de bourgeois : Pentium IV 2,4 GHz, GeForce 4 Ti 4400. En 1024x768 et avec les détails au maximum, aucun plantage, pratiquement pas de ralentissement et un niveau de FPS stable aux alentours de 20 à 25. Visiblement, ce sont principalement les ombres qui font tout ralentir. Désactivez-les en priorité. Pour finir, un petit tips que m'a donné Ackboo : l'écran d'intro est une scène de combat calculée en temps réel avec le moteur du jeu (le SAGE engine). Vous pouvez donc immédiatement y vérifier le gain de performance de vos bidouillages.





Lance-missiles nucléaires tactiques chinois. Lent à viser... mais vous pouvez courir, il ne vous ratera pas.

En Deux Mots

Les vieilles recettes continuent de marcher. Comme WarCraft et Age, Command & Conquer nous revient en 3D et affublé d'un troisième camp. Mais cette fois, il n'y a presque pas d'innovations ludiques et l'effort créatif a été concentré sur les nouvelles unités. Elles sont d'ailleurs particulièrement bien vues et originales et font de ce cinquième C&C un très bon jeu... affublé de 2 gros points noirs cependant : la configuration minimum est gargantuesque et le message politique véhiculé par le jeu est grotesque.

- \+ Gameplay bien fignolé
- \+ Des tonnes d'unités originales
- − Message politique fétide
- − 2 GHZ MINIMUM ??!!
- − Il manque BEAUCOUP de raccourcis clavier

7 TECHNIQUE

9 ARTISTIQUE



8 INTÉRÊT

Drome Racers

COURSE ARCADE FUTURISTE




TOUT PUBLIC

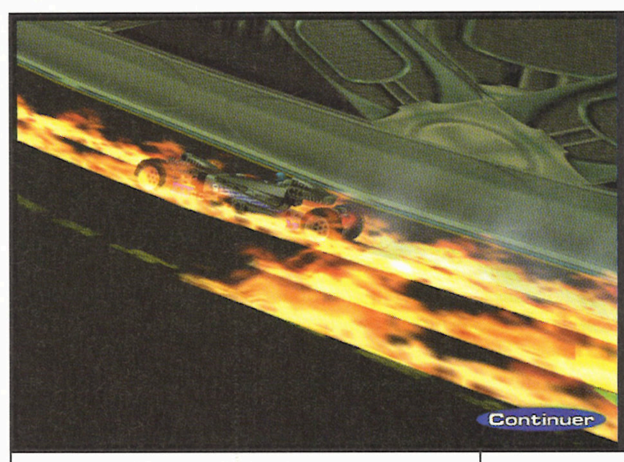
Config minimum PIII 500, 650 Mo, 650 Mo de place sur le disque dur
Éditeur Electronic Arts
Développeur ATD Angleterre
Texte et voix en français

DES COURSES ENDIABLÉES À BORD DE BOLIDES EN LEGO. C'EST CE QUE NOUS PROPOSE ELECTRONIC ARTS ET ATD AVEC DROME RACERS.

Je dois dire que quand nous voyons arriver une boîte de jeu estampillée du logo LEGO, on s'attend au pire. Non pas que nous n'aimions pas le fameux jeu de construction, au contraire. Mais ce genre de licence est souvent synonyme de réalisation moyenne, voire de programmation à 2 balles en visual basic ou en Fortran. Bref, d'habitude, ça craint. Or il ne faut douter de rien. Drome Racers s'avère être un vrai jeu de course. Tout ce qu'il y a de fluide et de jouable. Rien d'étonnant, en fait, vu que la chose a été commise par ATD. Des développeurs dont vous vous souvenez peut-être. Rollcage, c'était eux. Autant dire que, question jeu de course qui avance, ils savent faire.

Allez Go !

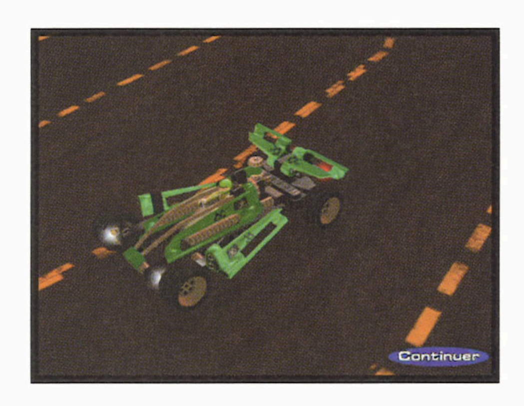
Allez go = lego. Ha ha ! humour de rigole… bon, laissez tomber. Or donc, bienvenue amis déprimés par l'hiver tenace dans l'enceinte sacrée de Dromulus. Nous sommes en 2015 et le Drome accueille les plus trépidantes des épreuves de course sur circuit. Six autoroutes à seize voies, des champions survoltés : de quoi nous réchauffer la couenne. Comme je vous le disais, les engins de Drome Racers sont constitués de LEGO. Il y a des dragsters, des engins tout-terrain ou optimisés pour la piste. Faut voir les modélisations marrantes avec les célèbres briques en plastoc de couleur. Mais sorti de ça, si vous passez en vue interne, rien ne distingue Drome Racers d'un bon jeu de course futuriste, tout ce qu'il y a de plus classique. Ainsi on retrouve les options habituelles du genre. Les modes Course Rapide et Course Simple permettent de se mettre illico au volant pour un galop d'essai. Pour ces épreuves, on aura le choix d'évoluer sur les différents circuits débloqués dans les autres modes de jeu. Ensuite, vient le moment de passer à quelque chose de plus corsé : le mode Carrière qui, comme son nom l'indique, nous entraîne dans une série de compétitions. On y incarne le jeune pilote Max Axel qui vient de rejoindre l'écurie Nitro. Objectif : devenir grand maître du Drome. Le championnat est subdivisé en plusieurs catégories, de difficulté progressive, baptisées CDM. Au fil de la compétition, on engrange des crédits. Ce petit pactole sera claqué au garage, où Shicane la mécanicienne de l'équipe prépare les voitures de l'écurie. On peut booster



L'effet d'accélération… à la « Retour vers le Futur ».



L'épreuve de qualification en dragster est marrante.



le moteur, améliorer le turbo, l'aérodynamisme, les pneus ou le blindage de notre engin préféré. En récupérant des jetons de montage, on aura la possibilité de se faire construire une voiture sur mesure. Enfin, toujours aux stands, on pourra rendre visite à Rocket. Le gars Rocket donne des informations sur les pilotes adverses et permet d'accéder aux courses d'entraînement, ainsi qu'aux défis. De son côté, le gars Slot est l'analyste de données de l'équipe Nitro. Il nous donnera les résultats. C'est là aussi qu'on peut sauver la partie en cours.

Bonus et accélérateurs

Hop ! c'est parti pour une CDM. Chaque CDM commence par une séance de qualification facultative en dragster qui nous permettra d'améliorer notre position sur la grille de départ. Cette séance se déroule en plusieurs manches éliminatrices où les pilotes s'affrontent deux par deux, dans un court run d'accélération d'une dizaine de secondes. En gros, il s'agit d'accélérer le plus possible avec le dragster et de passer les vitesses sans faire exploser le moteur ni trop laisser patiner les roues. Une fois maîtrisée la technique, c'est plutôt facile.
Le gameplay de Drome Racers n'a rien à envier aux courses futuristes auxquelles nous sommes habitués depuis des titres comme l'excellent Deth Karz de Beam Software. Sur la piste sont disposés des accélérateurs qui propulsent notre bolide à une vitesse subliminique si on a la bonne idée de passer dessus. L'effet de caméra qui passe en focale grand angle est là pour renforcer la sensation de vitesse. En plus des accélérateurs, on trouve sur la piste des globes de santé destinés à réparer la voiture en course. Effectivement, les performances sont réduites sur un engin endommagé. Et faut dire aussi que nos adversaires ne se privent pas pour nous mettre des bâtons dans les roues. Sur la piste, on récupère divers bonus qui pourront nous donner l'avantage s'ils sont utilisés de manière judicieuse : mine, projectile, éblouisseur, recharge d'énergie, missile guidé, bouclier ou même un drone EMP pour bloquer les commandes électriques d'une voiture et l'empêcher de lancer un bonus. Évidemment, contre l'ordinateur, ce n'est pas trop difficile, d'autant que la jouabilité est agréable. La gestion des collisions est assez permissive. Drome Racers ne fait pas partie de ces jeux où un brin d'herbe suffit à nous arrêter net. Et c'est tant mieux ! En revanche, comme ATD nous propose aussi un mode de jeu à deux en écran partagé, les bonus sont encore plus marrants face à un adversaire humain.

Un peu court jeune homme

Côté réalisation, Drome Racers est tout à fait honnête. Comme je vous le disais, ATD connaît la musique après avoir développé Rollcage. C'est probablement le même moteur graphique qui anime Drome Racers. Sur une machine récente, la sensation de vitesse est excellente. Les décors sont colorés et bien détaillés. On trouvera même des trucs amusants comme cette tornade qui aspire les véhicules si on ne parvient pas à l'éviter. Ou bien l'effet d'accélération directement piqué dans le film « Retour vers le Futur » : en passant sur un accélérateur, les roues des voitures laissent deux traînées de flammes sur la piste… Le seul reproche – hormis quelques doublages de voix qui sont un appel vibrant à la double paire de baffes – c'est le faible nombre d'environnements et de circuits différents. Avec 3 environnements et seulement 9 circuits, on en fait vite le tour.

iansolo

Eh oui : des voitures de course en LEGO. Ils vendent même les boîtes.





Un peu de technique

Drome Racers se satisfera d'une bécane pas trop bourgeoise : PIII 500 avec 64 Mo de RAM et carte vidéo 16 Mo. Testé sur un Athlon XP 1800+, 256 Mo Ram, GeForce 3 Ti200, la chose tournait finger in ze nose en 1024x768 avec quasiment toutes les options à fond (détails maximum, qualité textures maximum, ombres maxi, T&L, mip mapping…). Côté contrôles, on pourra y jouer sans problèmes à deux au clavier. Les commandes répondent tellement bien qu'il n'est pas forcément nécessaire de ressortir les joypads du placard.

En Deux Mots

VU LA LICENCE LEGO, ON S'ATTENDAIT À UN FAUX JEU. IL N'EN EST RIEN. DROME RACERS EST UNE VRAIE COURSE FUTURISTE BIEN RÉALISÉE ET FUN À DEUX EN ÉCRAN PARTAGÉ. ON REGRETTERA TOUT DE MÊME LE FAIBLE NOMBRE DE CIRCUITS.

- + Moteur fluide
- + Bonus et armes
- + Quelques effets graphiques sympas
- + Jeu à deux sur une seule machine en écran partagé
- − Pas assez de circuits
- − Quelques doublages de voix pénibles

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE



INTÉRÊT

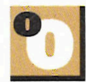




Les effets visuels sont assez bien réussis. Ici, un vaisseau d'exploration scanne les météorites pour savoir s'ils renferment des ressources exploitables.



De Homeworld à O.R.B., on retrouve la même interface, même si les commandes sont ici plus simples.

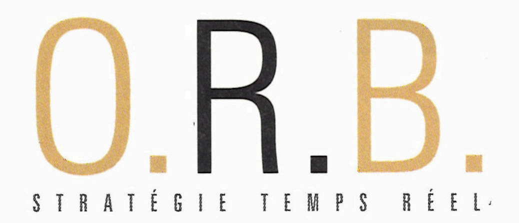


.R.B. est un jeu de stratégie temps réel dont le background s'ancre dans un passé lointain, dans des systèmes planétaires qui le sont encore plus. Le jeu marche très volontairement sur les plates-bandes d'Homeworld. Maintenant, entre marcher sur les plates-bandes de quelqu'un et le faire avec talent, il y a un univers. Dans le genre, Homeworld avait mis la barre très haute, et O.R.B. n'a pas pu la franchir. Le principal étant de participer, on va quand même vous expliquer pourquoi ça a « failli ».

O.R.B., ÇA VEUT DIRE OFF-WORLD RESSOURCE BASE, CE QUI EN FRANÇAIS DONNERAIT « BASE D'EXTRACTION EXTRATERRESTRE », OU B.E.E., « ABEILLE » EN ANGLAIS. ON AURAIT VOULU LE FAIRE EXPRÈS, ON AURAIT PAS FAIT MIEUX !

O.R.B.

STRATÉGIE TEMPS RÉEL









CONFIG MINIMUM **PIII 650, 256 RAM, GEFORCE2MX**
ÉDITEUR **INFOGRAMES** DÉVELOPPEUR PAYS **STRATEGY FIRST INC. CANADA**
TEXTE ET VOIX **VOIR REMARQUE**



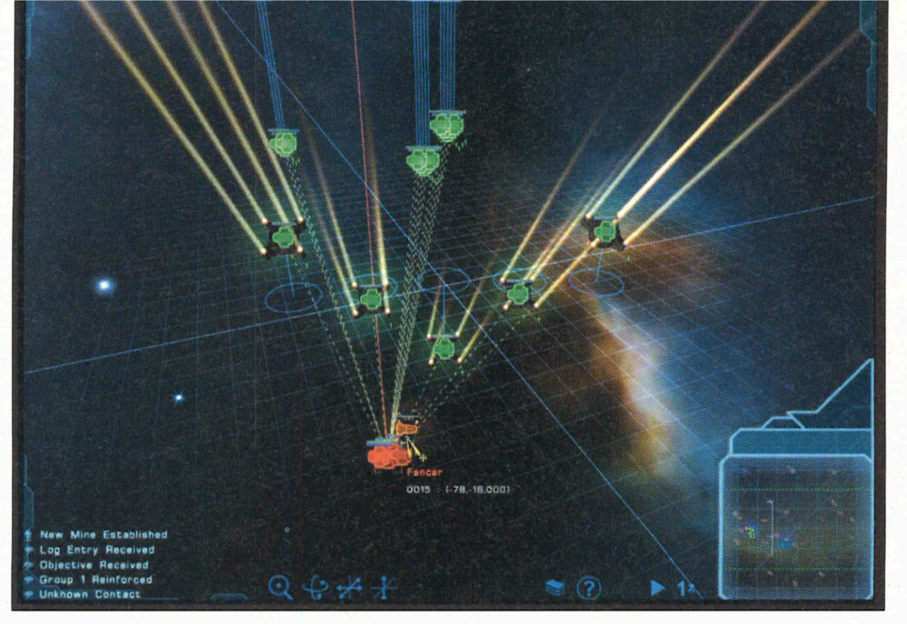
Il arrive de passer tout une mission en se servant uniquement de la carte 2D, celle de l'interface de navigation.

Protection des mineurs

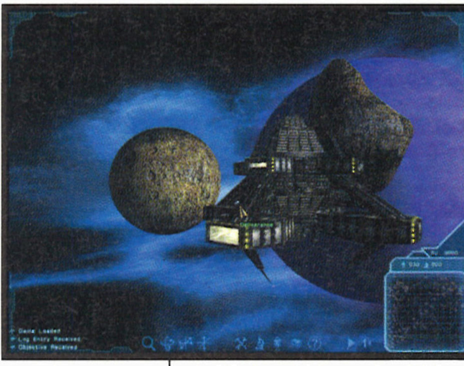
Tout commence à la manière d'un Star Wars : il y a longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine… L'air de rien, les préoccupations de l'époque sont à peu près les mêmes que celles que nous rencontrons de nos jours. En ces temps lointains, deux peuples extraterrestres, les Malus et les Alyssiens, se mettent dessus afin de profiter des ressources minières éparpillées dans plusieurs systèmes stellaires. Évidemment, comme l'un veut plus que l'autre, et vice versa, et que tout partage équitable est hors de propos, ça se met à sentir le chaud très vite. Les colonies minières sont protégées par des chasseurs, qui se font accompagner de croiseurs, qui se font escorter par des destroyers… Tout un programme ! De fait, il faut non seulement prospecter des systèmes solaires pleins d'astéroïdes miniers, mais en plus de ça, il faut protéger les mineurs afin qu'ils puissent fournir les matières premières nécessaires à la fabrication des chasseurs, qui les protégeront à leur tour… Comme quoi, depuis l'œuf et la poule, on n'a pas fait mieux.

Ne nous sommes-nous pas déjà rencontrés quelque part ?

À force de marcher sur les fameuses plates-bandes d'Homeworld, O.R.B. en est presque un clone. À travers son interface, et à travers bon nombre d'options, O.R.B. est quasiment une copie conforme du jeu référence de Sierra. On retrouve la même gestion de la caméra, des bruitages très, voire trop, similaires, les mêmes phases de recherches nécessaires à la progression dans le jeu, les menus sur fond bleu, et les matérialisations des plans sur lesquels les vaisseaux circulent... L'avantage de la chose, c'est que le public conquis par Homeworld ne sera pas dépaysé. Certes, les commandes sont plus sommaires. Par exemple, on ne peut pas définir de formations de combat aussi élaborées que dans Homeworld : les formations sont effectuées selon les statuts agressif/neutre/défensif des vaisseaux.
De même, les recherches se font au gré du personnel que l'on assigne aux laboratoires, mais ces dernières infrastructures ne sont pas visibles (exit donc ces si jolis camemberts qu'on pouvait assembler pour augmenter son potentiel de recherche).
Pour le reste, les campagnes solo permettent au joueur de s'exprimer dans le camp des Malus, tout comme dans celui des Alyssiens. Il va sans dire que les ficelles scénaristiques les plus classiques ont été largement utilisées. À ce propos, on pourrait dire qu'O.R.B. se base encore une fois sur Homeworld, mais à ce point de resucée, on peut dire qu'il reprend à son compte tout ce qui s'est fait en matière stratégie temps réel spatiale.



L'interface tactique est elle aussi héritée de Homeworld.

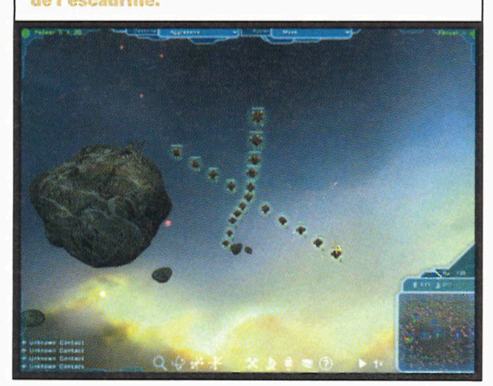


Le design des bases spatiales résume à lui seul la pauvreté du design des vaisseaux.

Un peu de technique

O.R.B. peut se permettre de tourner sur des configurations modestes. Sur un PIII 650, tout s'est à peu près bien passé en 1024x748. Au-delà, il faut vraiment une bécane plus puissante, surtout lorsqu'on veut le faire tourner à sa résolution maximale (1600x1200).

Les formations de combat ne sont pas aussi nombreuses qu'on l'aurait souhaité. De plus, elles ne dépendent que du statut d'agressivité de l'escadrille.





REMARQUE

S'il y a un point d'interrogation dans le pavé technique, en face des langues du jeu, c'est parce que l'éditeur nous a envoyé la version américaine de O.R.B.. On ne sait donc pas encore si le texte sera en V.F. sur des voix en V.O., ou si tout sera traduit dans la langue de Molière.

Capitaine ! Une boîte de savon nous attaque...

Malheureusement, si les gens de Strategy First ont su copier et exploiter avec talent l'interface d'Homeworld, on ne peut pas dire la même chose au sujet du graphisme. Certes, la modélisation de l'univers, à travers les planètes, les nébuleuses, et autres étoiles, est plutôt réussie. Là-dessus pas de problèmes. De même, les effets d'explosions, tout comme ceux des armes laser, sont très convaincants. En revanche, en ce qui concerne le design des vaisseaux, la déception est grande. L'ensemble a dû être designé par un spécialiste des Tuperwares, voire un académicien des boîtes de savon. Si, dans Homeworld, les formes des vaisseaux nous faisaient voyager dans les visions délirantes d'un Chris Foss ou d'un Ron Cobb, proposant un regard sur la science-fiction à la fois concret et convaincant, ici, on a plutôt l'impression de se taper un trip dans le placard d'une cuisine, voire dans la cuve d'un bac à douche poisseux. Il semble que les designers se sont contentés de bâtir des immeubles HLM bien de chez nous, affublés de quelques tuyaux en guise de canons. C'est laid... Très laid même, et cette erreur graphique nuit extrêmement à l'immersion du joueur. Du coup, ce dernier se réfugiera dans la carte 2D de navigation, ce qui lui épargnera ce triste spectacle d'objets volants non identifiables, tout en distribuant de manière efficace ses ordres.
Comme quoi, une fois de plus, lorsque c'est mal dessiné, ça fout pas mal de choses en l'air.

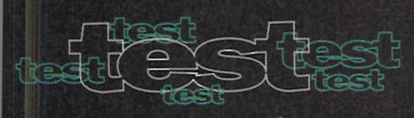
Pete Boule

En Deux Mots

AVEC SES MISSIONS CONVENABLES, SON SCÉNARIO PLUTÔT BIEN MONTÉ, ET SON BACKGROUND, O.R.B. RESTE UN JEU AGRÉABLE. MALHEUREUSEMENT, LA PAUVRETÉ DU DESIGN DE SES VAISSEAUX GÂCHE TOUS SES ATOUTS. MÊME SI LES QUALITÉS DE GAMEPLAY SONT BIEN LÀ, L'IMMERSION DU JOUEUR DANS CET UNIVERS EST IMPOSSIBLE TELLEMENT LES VAISSEAUX SPATIAUX N'INSPIRENT RIEN, À PART DE L'ART MÉNAGER.

- \+ Le background
- \+ Les missions assez bien ficelées
- \+ L'interface pompée sur Homeworld
- − Le design des vaisseaux !

Note	Catégorie
7	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT



Battlefield 1942

The Road to Rome

SECONDE GUERRE MONDIALE ENTRE AMIS



Les nouvelles pièces d'artillerie offrent une meilleure protection.

Sur nos PC, la Seconde Guerre mondiale n'est toujours pas terminée. Après le succès énorme (et mérité) de Battlefield 1942 développé par les Suédois de DICE, Electronic Arts s'est empressé de nous sortir une extension : Road to Rome. Ce qui est somme toute assez logique. Or un jeu multijoueur sur Internet où tout le monde ne s'appelle pas Frodon Gandalf, mais plutôt Steve Mc Queen ou John Wayne, c'est toujours bon à prendre.

La campagne d'Italie

Alors que Battlefield 1942 se concentrait sur les batailles en Europe, en Afrique du Nord et dans le Pacifique, Road to Rome nous embarque dans les campagnes de libération de l'Italie et de la Sicile. Nous avons bien affaire à une véritable extension. Il vous faudra donc avoir déjà installé BF 1942 pour pouvoir y jouer. De même, vous pourrez vous connecter à des parties en réseau de BF 1942 original. En revanche, pour jouer en réseau sur les nouvelles cartes de Road to Rome, il faudra bien évidemment s'être procuré l'extension.







CONFIG MINIMUM PIII 500, 128 Mo RAM, CARTE VIDÉO T&L 32 Mo
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR DIGITAL ILLUSIONS CE SUÈDE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

L'EXCELLENT BATTLEFIELD 1942 NOUS REVIENT POUR UNE EXTENSION, ROAD TO ROME, DESTINÉE À PROLONGER LE PLAISIR DES FANS DE PARTIES EN MULTIJOUEUR.







En s'installant, Road to Rome passe BF 1942 en version 1.25. Cette version dispose du même code que la 1.3 qui sera disponible et téléchargeable librement chez Electronic Arts. Ce qui devrait permettre de profiter de la remise à niveau du moteur sans avoir Road to Rome.
Cette nouvelle version comporte un grand nombre d'améliorations. Cela va de la correction de bugs (notamment les problèmes de son) à des modifications de l'équilibre du jeu. Ainsi les valeurs de blindage des tanks, la précision des attaques lors des combats au corps à corps font partie de la myriade de petites choses qui ont été modifiées dans cette nouvelle version. Si les temps de chargement des cartes n'ont pas diminué, on peut constater que le moteur 3D est un brin plus rapide grâce à la correction des bugs. Reste que Battlefield est un jeu magnifique mais plutôt gourmand. Il vous faudra une machine puissante et une carte 3D récente pour en profiter pleinement. Il faut savoir aussi que Battlefield est un jeu orienté multijoueur, en réseau local ou sur Internet. Il existe bien un mode solo contre des bots. Mais en l'absence de scripts, ce mode est assez décevant. En revanche, en réseau, Battlefield est probablement l'un des meilleurs de sa catégorie. Voilà pour le résumé des épisodes précédents. Nous allons pouvoir entrer dans le vif du sujet.

Les tanks résistent mieux aux grenades qu'auparavant.



Trucs en vrac

Road to Rome comprend 6 nouvelles cartes (voir encadré) et moult nouveaux véhicules et équipements. Comme auparavant les cartes sont très détaillées, avec des décors évoquant sans équivoque la péninsule italienne. Il y a toujours 5 classes de personnages différentes, mais quelques modifications ont été apportées. Ainsi les fusils des sapeurs sont désormais équipés de baïonnettes (qui remplacent le couteau et permettent de se battre quand le fusil est déchargé). On trouve davantage de recharges de vie. Et les pièces d'artillerie sur la carte offrent une meilleure protection mais peuvent être complètement détruites (dès lors, elles ne respawnent plus). Au chapitre des véhicules (voir encadré), on trouve de tout. Des tanks comme le M3 Grant américain ou le SturmGeschutz allemand. Des avions : BF110 Messerschmitt ou Mosquito anglais. Sans compter divers transports, pièces d'artillerie et autres péniches. Les nouveaux tanks sont plus rapides que

Les nouveaux véhicules



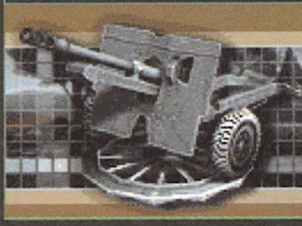
M11-39 Carro Armato
Le M11/39 est entré en service en 1939. Conçu pour l'assaut, c'était le plus moderne des équipements de l'armée italienne. Sa carrière n'a pas été très longue, en raison d'un blindage trop léger et d'un canon de 37 mm trop faible. Dans les modèles suivants, le canon fut placé sur la tourelle pour une plus grande efficacité.



LCVP
Version italienne de la barge de débarquement de type Higgins.



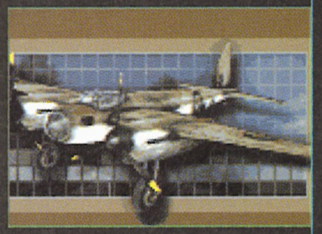
Howitzer
Ce canon anglais était capable de tirer une cadence de 12 obus par seconde.



M3 Grant
En 1941 le M2 américain était vieux et obsolète et le M4 pas encore prêt. Le M3 fut produit rapidement pour le remplacer. Utilisé massivement par les troupes anglaises, canadiennes et australiennes, le M3 était doté de deux canons : un 75 mm et un 37 mm dans la tourelle.



Chasseur-Bombardier BF 110
Doté de deux moteurs de 1100 chevaux, le Messerschmitt BF110 fut largement employé par l'armée allemande pendant toute la Seconde Guerre mondiale comme chasseur-bombardier à long rayon d'action, avion de reconnaissance, d'attaque au sol ou de nuit. À la fin de la guerre, il y avait environ 500 de ces appareils en service.



Mosquito
Ce bombardier léger était capable d'embarquer dans ses soutes près de 4 tonnes de bombes. Il avait une bonne vitesse de croisière et un excellent rayon d'action.

SturmGeschutz
Conçu pour le support de l'infanterie, le SturmGeschutz (à vos souhaits) fut produit à partir de 1940 à raison de 50 unités par mois. Le tank était doté d'un canon de 75 mm. Le conducteur et le servant pouvaient voir à l'extérieur grâce à deux périscopes.





Un graphisme toujours aussi réussi. On pourra se battre de nuit.


Très joli rendu d'un bombardement.

Les nouvelles carte

Road to Rome comprend 6 nouvelles cartes qui sont axées sur les campagnes en Italie et en Sicile.

Operation Husky
Une grande carte ouverte qui recrée le débarquement allié en Sicile en janvier 1943 : les Anglais contre l'armée italienne. Les Anglais sont parachutés et un destroyer est en place sur les côtes.

Bataille de Salerne
Cette carte mettant aux prises les Américains contre les Allemands comprend seulement trois points à conquérir. La carte est grande, ouverte, avec des collines. On y trouve le nouveau transport M3 GMC, qui est doté d'un canon contrôlable par le conducteur, et embarque trois passagers, dont un mitrailleur arrière.

Bataille d'Anzio
La ville portuaire d'Anzio comprend une zone industrielle, une gare et pas mal de grues. On y trouve le nouvel avion allemand BF110, un bombardier bi-moteur doté d'un mitrailleur arrière.

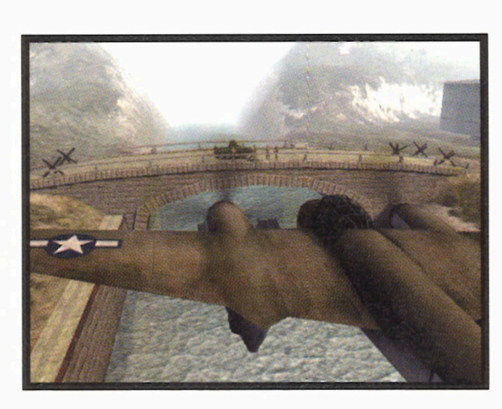
Bataille de Santo Croce
Cette carte comprend un grand nombre de points de contrôle : 7 au total, disposés en ligne, dans le style roi de la montagne. À la différence du gameplay habituel de Battlefield, certains points de contrôle ne sont pas des points de respawn. Ces points seront donc plus difficiles à tenir.

Operation Baytown :
En juillet 1943, les forces alliées boutent les troupes de l'axe hors de la Sicile. Baytown met en scène les Anglais au Nord contre les Italiens au Sud. À la manière d'autres cartes Battlefield, un certain nombre de ponts présentent des goulets d'étranglement entre les différentes zones de la carte. Pour varier les stratégies, on y trouve aussi des péniches de débarquement.

Bataille de Monte Cassino :
Le célèbre monastère de Monte Cassino représentait la clef de voûte de la défense allemande : la ligne Gustav. C'est la seule carte à se dérouler de nuit. Les points de contrôle sont disposés en ligne. Les alliés doivent progresser de point en point, jusqu'en haut de la colline où se trouve le monastère. Les deux derniers points de contrôle en haut du monastère représentent un sacré challenge, avec nombre de positions défensives, même si la présence de routes annexes sur la périphérie offre aux deux camps des options stratégiques supplémentaires.



Road to Rom propose de nouveaux tanks plus rapides.



Road to Rome apporte de nouvelles cartes bien foutues ainsi qu'un équipement approprié aux scénarii.

leurs homologues dans BF 1942. Les avions plus manœuvrables que les gros bombardiers du programme de base. Pas mal de véhicules offrent aussi une meilleure protection, due à la présence d'une mitrailleuse arrière.
Toutes ces nouveautés ne seront accessibles que sur les cartes de Road to Rome. Ce qui est relativement logique, je vois mal des troupes italiennes débarquer sur une île du Pacifique. Quoique, ça aurait pu être marrant, un univers alternatif. Mais bon. À l'installation, Road to Rome place un nouvel icone sur le bureau pour accéder aux nouvelles cartes. Les cartes précédentes seront toujours accessibles à partir du nouvel exécutable, ce qui permet de passer des unes aux autres très facilement. Enfin, pour ce qui est du prix de Road to Rome, ce sera comparable à ce qui se fait pour les extensions habituellement. Nettement moins cher qu'un jeu complet donc.

iansolo

En Deux Mots

Pour les fans de Battlefield qui ont fait le tour de leur programme favori, Road to Rome apporte de nouvelles cartes bien foutues ainsi qu'un équipement approprié aux scénarii. Reste que cette extension n'est pas complètement indispensable. Le patch 1.3 corrigeant les bugs et améliorant l'équilibre du jeu sera disponible librement.

- \+ Amélioration du moteur et correction de bugs
- \+ Des cartes intéressantes
- \+ Nouveaux véhicules et armes
- − Cette extension n'est pas indispensable pour s'éclater sur BF 1942, vu qu'un patch sera disponible gratuitement



8 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Hearts of Iron

STRATÉGIE

TROISIÈME AVATAR D'EUROPA UNIVERSALIS, HEART OF IRON PLONGE DANS LES DÉTAILS ET NOUS FAIT REMONTER AUX HEURES LES PLUS SOOOMBRES DE NOTRE HISTOIRE... OIRE OIRE...

Europa Universalis, adaptation du jeu de plateau du même nom, nous avait surpris par sa capacité à mélanger stratégie, données économiques, religieuses et militaires, d'une façon totalement homogène. Hearts of Iron, basé sur un moteur identique, se propose d'aller encore plus loin en offrant un combat à échelle globale. L'époque change du tout au tout puisqu'ici, on s'attaque aux causes et aux effets de la Seconde Guerre mondiale.

Le jeu solo se compose de 3 grosses campagnes qui s'étalent de 1936 à 1948. On y trouve bien sûr l'entrée en guerre de l'Allemagne, mais aussi celle des États-Unis. Le jeu est ponctué d'événements historiques, ou non, qui viennent rythmer les tours et nous rappeler la sale époque dans laquelle on vit. Comme dans les 2 premiers Europa, il est possible d'incarner une multitude de nations. Chacune est présentée avec de nombreux détails non seulement politiques, mais aussi économiques et militaires. Pour parler des premiers, on doit par exemple composer nos gouvernements à l'aide de personnalités historiques. Celles-ci sont spécialisées dans des domaines précis, ou sont capables d'apporter à leur nation l'usage de telle ou telle stratégie dans divers champs d'activité.

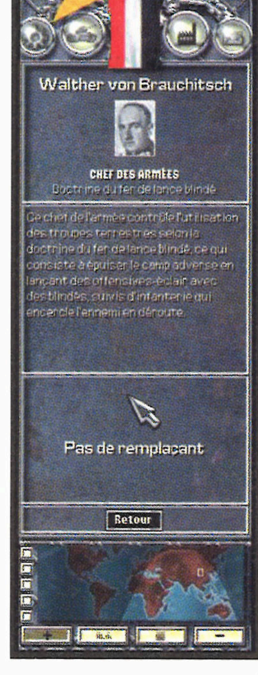
Le gameplay est sensiblement le même que celui d'EU : on construit, on combat, on envahit et on tente de maintenir une cohérence financière. Ici, rien de très original par rapport à ce qu'on connaissait. Seulement voilà : HoI nous fait parfois atteindre un niveau de détails qui fait peur : les raids des bombardiers sont par exemple planifiés



Le curseur politique de droite nous indique que nous « faisons partie de l'Axe ». O.K. Mais quel axe ?



CONFIG MINIMUM PIII 800, 256 Mo RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR STRATEGY FIRST
DÉVELOPPEUR PARADOX ENTERTAINMENT ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX V.F. TESTÉ EN FRANÇAIS



Sacré Walther, ce spécialiste de la tactique du « fer de lance » et qui vient d'être nommé nouveau ministre de la défense en Germanie.





Un exemple de la profondeur du jeu : concevoir des moteurs pour avions à long rayon d'action.

à la minute près, et prendre en compte les cycles du jour et de la nuit (que l'on peut contrôler sur le planisphère en bas de l'interface) est vital pour la survie de tout le monde. L'échelle à laquelle le jeu se déroule (le niveau « grand stratégique » pour les initiés) demande aussi une planification stratégique faisant intervenir, par exemple, la considération logistique.

Si on se réjouissait de l'idée géniale consistant à présenter un wargame d'apparence classique sous la règle du temps réel, les événements se déroulent à une telle vitesse que l'on a tendance à ralentir le temps ou même à marquer des pauses, ce qui enlève une partie de l'intérêt. L'I.A. du jeu, réglée au niveau moyen, semble insuffisante. En déclarant la guerre aux nations limitrophes, il n'est pas rare d'en voir certaines rester dans un relatif immobilisme pour tenter de se ressaisir, mais beaucoup trop tard. Bien sûr, on parle surtout de régions de l'Europe telles que la Suisse, la Belgique, le Luxembourg, militairement apathiques (oui, amis suisso-belges, je plaisante, rassurez-vous, vous réussirez bien à envahir le monde un jour). Donc pour sentir un peu de résistance chez les voisins de petite taille, ne pas oublier de régler la difficulté sur haute.

Quelques défauts

On aurait cependant tort de rapprocher Europa Universalis et Hearts of Iron sur tous les points. La plus grosse différence est une complexité inhérente aux problèmes de l'ère postindustrielle : la production, la politique et la diplomatie représentent autant de nouvelles données venant encombrer notre cervelle pendant du jeu. Mais cette confusion se traduit aussi visuellement : ici plus question de former des armées de 10 000 personnes. On le sait, les Allemands par exemple, voient les choses en grand avec des divisions capables de lutter sur 2 ou 3 fronts simultanément (et je ne veux même pas parler des Américains pour lesquels la militarisation est une seconde nature). Alors on le comprend très vite, le plateau de jeu sera bien plus encombré qu'à la douce époque de la Renaissance. Et c'est justement là que le moteur montre des limites : le zoom est trop peu puissant pour qu'on arrive à dissocier clairement toutes les troupes qui se jettent en même temps sur une seule région. Si on trouve quand même une liste qui résume la situation bien plus clairement, son utilisation n'est pas du plus bel effet. Plus qu'une faute graphique, cette interface, au demeurant réussie, n'est plus apte à nous permettre d'avoir un aperçu clair de la situation, comme au temps d'Europa Universalis.

Autre source d'emmerdement, les multiples messages qui, comme d'habitude, ont tendance à apparaître pour un oui ou pour un non. Et ici c'est surtout pour un oui, puisque les événements surviennent bien plus souvent qu'en l'an 1500. Résultat, on se retrouve noyé par les bips intempestifs et par des informations tellement bidon qu'on croirait regarder le 13 heures.

Bob Arctor

Emprunté aux « Civilization-like », les écrans de développement technologique permettent d'être un peu en avance dans certains domaines.



L'Europe de la fin des années 30, en passe de changer du tout au tout dans sa géographie.

Un peu de technique

Que dire qui n'ait pas déjà été dit. Dans un siècle ou deux, cette interface se retrouvera au musée des jeux non ergonomiques, dans une vitrine devant laquelle défileront des milliers d'écoliers rigolards. Un jeu aussi prenant et doté d'une telle profondeur aurait mérité cent fois mieux de ce côté. Heureusement, tout n'est pas si raté. Les musiques par exemple sont sympas dans le style « libre de droits » tout comme l'iconographie.



En Deux Mots

HOI EST UN GRAND JEU, SANS AUCUN DOUTE, MAIS DESSERVI PAR UNE INTERFACE CONÇUE À LA BASE POUR MONTRER LES CONFLITS DE LA RENAISSANCE. ICI LE MOTEUR ARRIVE AU BOUT DE SES LIMITES DE LISIBILITÉ RENDANT CERTAINES PHASES DE JEU DÉSAGRÉABLES MALGRÉ UN INTÉRÊT VRAIMENT ÉLEVÉ.

- \+ Combat à échelle stratégique
- \+ Variété des campagnes
- − Un moteur déjà vu et plus vraiment adapté
- − Graphismes parfois confus

5 TECHNIQUE



5 ARTISTIQUE



6 INTÉRÊT





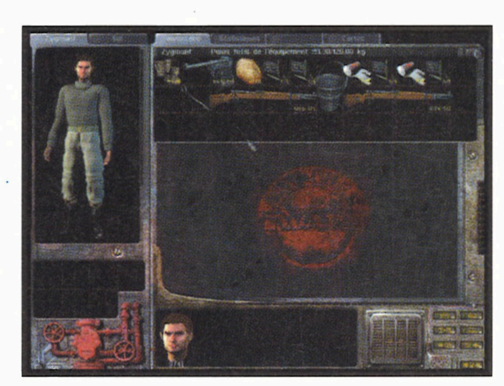


CONFIG MINIMUM **PIII 500, 128 RAM**
ÉDITEUR **CENEGA**
DÉVELOPPEUR **MIRAGE INTERACTIVE POLOGNE**
TEXTE ET VOIX **V.F.**

Another War

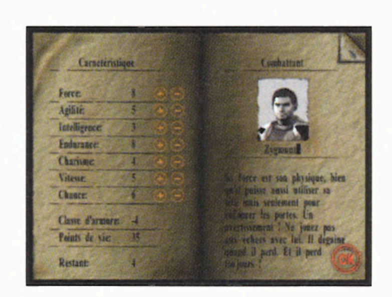
JEU DE RÔLE

Tout commence en France, à l'ombre des platanes et de l'armée allemande, pendant cette magnifique période pleine d'échanges culturels qui s'est étendue de 1940 à 1944. Dans Another War, nous sommes en 1942. On joue le rôle d'un aventurier qui, à la tête d'une équipe de bras cassés, va se retrouver impliqué dans une quête pleine d'Indiana Jonisme ; et surtout pleine d'Allemands nazis. En gros, on est à la poursuite d'une puissante relique plus ou moins religieuse, qu'Himmler (encore lui) cherche à se procurer par n'importe quel moyen. Le jeu est de rôle, vu de dessus, comme un bon vieux Fallout, et son ton suffisamment décalé pour entretenir une distance par rapport aux événements tragiques de cette période historique. Sur ce point, la morale est sauve.
Tout se passe en temps réel, et aucune phase de tour par tour n'est présente durant les combats. Il faut donc savoir gérer rapidement les problèmes lorsque les personnages se trouvent en sous-nombre devant l'ennemi (ce qui est très fréquent). Bien que le jeu ne se prête pas à la magie d'un Baldur's Gate, ni aux délires technologiques d'un Fallout, les personnages disposent de pas mal d'aptitudes spéciales. Comme une rage guerrière qui estourbit un idiot en moins de deux, ou encore, la capacité de repousser un ennemi au contact. On a donc droit à un soft qui présente bien sous son joli graphisme, et qui procure suffisamment d'actions pour tenir le joueur en haleine.



La gestion des inventaires et des personnages n'est pas aussi simple qu'elle en a l'air.

DÉCIDÉMENT, ENTRE WOLFENSTEIN ET ANOTHER WAR, CE DÉBUT 2003 RESSEMBLE À S'Y MÉPRENDRE À LA SECONDE GUERRE MONDIALE. ON A DE LA CHANCE : ICI, C'EST LUDIQUE.



Pommes de terre, fromage...

Mais il y a des moments où le graphisme et l'action ne suffisent pas pour faire un bon jeu. Certes, l'ensemble est agréable à jouer, et le ton décalé donne quelques bons moments de fendages de gueules, tellement les situations rencontrées peuvent tourner à l'absurde. Mais au-delà de ça, le gameplay souffre de la structure même de l'aventure. Déjà, le joueur ne décide pas de l'apparence de son personnage, ni de la distribution des compétences et des caractéristiques. On est limité par le choix d'une classe de personnages qu'on ne peut modifier que trop légèrement. D'une manière générale, ça manque de quêtes secondaires. De plus, la quête principale est trop « dictée » par les événements, en nous offrant, par exemple, un grand nombre de dialogues dans lesquels le joueur n'a aucun choix. Certains détails inutiles sont trop mis en exergue, ce qui rend un bon nombre de niveaux très anecdotiques. Pour exemple, 90 % des objets trouvés en France sont soit des pommes de terre, soit des parts de fromage. L'idée d'un jeu de rôle, à la base, c'est de soigner l'immersion du joueur grâce à l'apport de détails dans le background, et non pas de forcer inutilement sur ces mêmes détails. C'est subtil comme équilibre, et là, l'effet est franchement bancal. Enfin la gestion des personnages est réduite à un seul : le héros. On ne peut pas donner de consigne d'attaque aux autres, ni d'ordre de formation.
Les seules choses possibles avec eux, c'est de délester son inventaire dans leur poche, et de leur demander soit de s'approcher (s'ils sont loin), soit de s'éloigner (s'ils sont proches)... En matière de gameplay, pour un jeu de rôle PC, c'est réducteur.

Pete Boule

Un peu de technique

Another War n'est pas très exigeant. On est très proche de ce qui existait déjà dans un Fallout Tactics, voire un Planescape Torment. L'ensemble tourne sobrement dans un 800x600 convenable, et un PIII 500 muni d'une Geforce Pas-Beaucoup est amplement suffisant.



Le joueur se retrouve souvent en sous nombre devant l'ennemi. Il vaut mieux être très prudent.

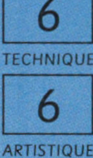


Embuscade de nuit autour de la fontaine de la cité.

En Deux Mots

ANOTHER WAR FAIT PARTIE DE CES JEUX QUI ONT FRÔLÉ LA RÉUSSITE. LE BACKGROUND EST RICHE, LE GRAPHISME SOIGNÉ, ET L'ACTION ASSEZ BIEN FOUTUE. ON REGRETTE QUE LA GESTION DES PERSONNAGES, ET SURTOUT QUE CELLE DE LA QUÊTE SOIT SI LIMITÉE. LA BASE EST BONNE, MAIS LE RESTE TRANSPIRE LE TRAVAIL TROP VITE FAIT.

- \+ Le ton décalé
- \+ Le background
- − La gestion trop réductrice des personnages
- − Une quête et des dialogues beaucoup trop linéaires

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE


INTÉRÊT





À dire vrai, le monde des Lego, ça ne le fait plus trop à mon goût. Mais à tout prendre, il faut reconnaître qu'ils s'en tirent encore bien.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 800, 256 MO RAM, CARTE 3D ÉDITEUR LEGO & ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR QUBE SOFTWARE ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Harry Potter et la chambre des secrets : Creator

CONSTRUCTION / AVENTURE

LA GRANDE SAGA LEGO CONTINUE AVEC L'ADAPTATION DU SECOND LIVRE D'HARRY POTTER. MAIS IL EST CERTAIN QUE TRANSPOSER CE FILM EN VERSION CUBO-PLASTOQUE DOIT ÊTRE PLUS SIMPLE QUE D'ADAPTER LA TÉTRALOGIE DE WAGNER À L'AIDE DE BRIQUES ROUGES ET JAUNES.

Comme tout le monde le sait, Harry Potter est un enfant maltraité, enfermé toute l'année dans un château de sorciers où un vioque à la barbe blanche l'oblige à s'adonner à la magie. Harry ne connaît que de brefs instants de bonheur grâce aux moments partagés avec sa famille adoptive. Hormis pendant les vacances où il peut enfin revoir ses proches, il se fait exploiter toute l'année alors qu'on le force à fabriquer à la chaîne des vêtements en peau de rat et des tennis pour 1 euro la journée. La nuit venue, s'il a bien bossé, il est autorisé à ronger quelques racines dans le jardin pour subsister ou même, s'il a été très très sage, à laper de l'eau croupie dans les douves. Wow, c'est vraiment sordide. T'es bien sûr, Ackboo, que c'est ça le film ? Bon, O.K.

Un peu de technique

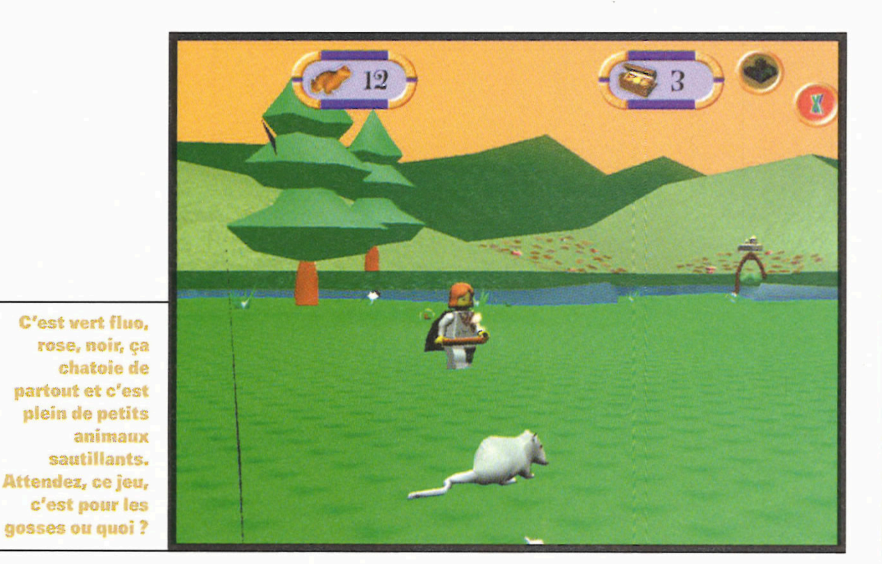
Côté sons et voix, la qualité est irréprochable, même en français. En revanche, les déplacements des personnages à l'aide du clavier ou de la souris sont plutôt pénibles, car bien lents et même pas agréables à regarder. Bref, ce n'est pas du Super Mario.



Harry et tous ses amis pour la vie.

Graphiquement les Lego, c'est décevant. Quand j'étais jeune et que j'y jouais encore, (jusqu'à l'âge de 17 ans), il me suffisait d'empiler une dizaine de briques autour d'un monticule informe pour avoir l'impression de revivre l'attentat du petit Clamart. Mais là, plus rien d'aussi amusant. Heureusement, Harry et ses petits camarades (on peut incarner un peu tout le monde, de Hermione à une simple souris passant dans le coin) sont assez ressemblants, même si leurs tailles ne sont pas respectées (le géant est aussi petit que les autres). On trouve des quêtes et des puzzles assez simples, mais parfois un peu fastidieux à compléter, comme ces longues séances de ramassage de « chocogrenouilles », seul moyen de passer à une nouvelle zone. Heureusement, le mode Construction permettra au tout petit d'amocher l'univers en l'autorisant à poser des personnages et des objets qui n'ont rien à foutre là, tout en lui apprenant des rudiments de 3D qui lui seront certainement utiles pour passer le temps, lorsqu'il sera adulte et au chômage.

Bob Arctor



C'est vert fluo, rose, noir, ça chatoie de partout et c'est plein de petits animaux sautillants. Attendez, ce jeu, c'est pour les gosses ou quoi ?

En Deux Mots

JE SUIS CIRCONSPECT QUANT AUX VERTUS ÉDUCATIVES DE TOUS CES JEUX. APRÈS DIX HEURES PASSÉES DEVANT L'ÉCRAN, JE SUIS CERTAIN QUE LES GOSSES AURONT APPRIS À SE SOCIALISER AVEC DES RATS, À RAMASSER LES SALETÉS QUI TRAÎNENT À TERRE ET À NIQUER TOUT UN APPARTEMENT. TOUTEFOIS, EN SORTIRONT-ILS GRANDIS ET MOINS CHIANTS POUR AUTANT ?

+ Le mode Construction
− Un gameplay désagréable

3	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT

Horse Racing Manager

G E S T I O N / S I M U L A T I O N

DANS L'IMAGINAIRE COLLECTIF, L'INCARNATION DE L'AMATEUR DE TIERCÉ EST SANS CONTESTE OMAR SHARIF. OUI, À CAUSE DES PUBS, BIEN SÛR, MAIS AUSSI GRÂCE À SA CURIEUSE DENTITION. EH BIEN, POUR MOI, ÇA SERAIT PLUTÔT GUY.



CONFIG MINIMUM PIII 800, 256 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR BIG BEN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR CYANIDE STUDIO FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Guy, c'était un pote du bar « Le caveau » à Versailles. Deux fois par semaine, il revenait des courses avec les nouvelles du tiercé quarté et me racontait des histoires de chevaux. Dès qu'il commençait à me causer, je projetais rapidement mon esprit dans le plan astral grâce à d'astucieuses techniques tibétaines de métempsychose. Cela a bien duré pendant deux mois avant qu'il ne remarque que je me désintéressais totalement de la chose.
Guy a disparu d'un jour à l'autre. La légende raconte qu'il est devenu riche grâce à une bonne course et qu'il a quitté le pays pour devenir entraîneur de purs sangs à Dubaï. Quant à moi, j'espère qu'il a attrapé une maladie exotique et qu'il est mort comme un con dans les toilettes pour hommes de Longchamp.
Horse Racing a la grande intelligence de nous faire découvrir tous les aspects du monde du cheval. Entraîneur, parieur, jockey ou éleveur sont autant de rôles que l'on pourra endosser et qui nous réserveront chacun, oh surprise, des challenges différents. On nous offre en fait une véritable simulation du monde hippique, puisqu'on devra s'occuper de nos stocks de canassons, les élever, en faire l'achat, et les entraîner. Mais on n'oublie pas non plus notre rôle de gestionnaire qui nous amènera à surveiller les finances de l'élevage ou à embaucher du personnel qualifié. Côté moteur, on ne s'est pas foutu de notre tronche.
Alors que ce jeu aurait pu se contenter d'afficher les courbes statistiques représentant les variations du cours de l'avoine, on a le droit quand même à un joli écran 3D durant les grand prix. On dirige le cheval à l'aide des touches fléchées en surveillant de près son taux de fatigue et en le cravachant si besoin ou rien que pour le plaisir de lui faire mal. Bien entendu, des dizaines de paramètres rentreront en ligne de compte pour nous amener à la victoire ou non : météo, qualité du ferrage, fatigue et j'en passe.

Bob Arctor



Un peu de technique

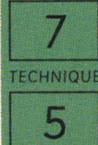
Techniquement parlant, c'est parfait ou presque : l'interface est très soignée, le moteur 3D pendant les courses tout à fait honorable. Seuls les hennissements, un rien énervants et que l'on entend dans le mode Éleveur, sont un peu trop omniprésents.



Le petit gris ne fait rien que de renifler mon cheval.

En Deux Mots

POUR L'UN DES PREMIERS JEUX DE CYANIDE STUDIO (APRÈS CYCLING MANAGER), C'EST UN PARI RÉUSSI : INTERFACE NICKEL, MOTEUR 3D REMPLISSANT BIEN SON RÔLE ET SIMULATION INTÉRESSANTE. AH J'IMAGINE DÉJÀ LES AMATEURS DE CHEVAUX, ET PEUT-ÊTRE LES CHEVAUX EUX-MÊMES, PASSER LEURS NUITS DEVANT LE PC, AU LIEU DE CLAQUER TOUT LE BLÉ FAMILIAL AUX COURSES.



+ Un produit complet et fignolé
+ Un moteur 3D correct
− On n'abat pas les chevaux
− Les courses qui ne sont pas assez techniques

7 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



Bon, y a des mois comme ça où c'est la dèche. On s'attendait à voir arriver Half-Life 2 et Ultima Underworld 3, bah non, on se retrouve à la place avec une avalanche de jeux Lego. Alors c'est la joie. La grosse teuf de guedin. Tandis que j'installe le jeu, une foule se forme derrière moi et acclame chaque nouvel écran de configuration. Des jongleurs et des cracheurs de feu virevoltent autour du bureau. C'est la folie totale, toute la rédaction est en délire, pensez-vous, un jeu Lego, ça nous rend tous crazy. Le premier niveau consiste à se lancer depuis un gros tremplin, à bord d'une voiture Lego, pour faire un saut et percer une affiche publicitaire. Youpi, quelle excitation. Une fois l'exploit terminé, on se tape une petite cinématique où le réalisateur (un bonhomme Lego avec une barbe) nous félicite. Génial. Second niveau, il s'agit de poursuivre une voiture dans les rues d'une ville en Lego et de provoquer des accidents devant les caméras. Ça ressemble à ce qu'aurait pu être Midtown Madness s'il était sorti sur PlayStation il y a cinq ans. Troisième niveau : on se balade dans les studios en vue à la troisième personne, on peut discuter avec les gens, résoudre des petites quêtes ou faire du skate dans une sorte de mini-jeu qui ressemble à un Tony Hawk pour les 4-6 ans. Là, je n'ai plus la force de continuer.



Les courses en voiture sont dignes de Out Run, vous savez, un excellent jeu Sega d'il y a quinze ans.



TOUT PUBLIC

Config minimum 450 MHz, 64 Mo Ram, Carte 3D 16 Mo
Éditeur Electronic Arts
Développeur Electronic Arts États-Unis
Texte et voix en français

Island Xtreme Stunts

J E U   P O U R   M Ô M E S

LE DOS DE LA BOÎTE EST DÉJÀ VACHEMENT EXCITANT : « INCARNE PEPPER, LE HÉROS CASCADEUR. PEPPER, CASCADEUR PRINCIPAL D'UN NOUVEAU FILM D'ACTION ET D'AVENTURE, DOIT ÉVITER LES ENNUIS SUR ROUTE, EN JET SKI, EN MOTO OU EN AVION ET SAUVER LES PAUVRES VICTIMES DE CASBRIC. » AH OUI, ÇA DONNE SACRÉMENT ENVIE, SURTOUT QUAND ON A 25 PIGES.

Island Xtreme Stunts s'adresse au même public que les boîtes de Lego, c'est-à-dire aux mômes. Alors certes, j'ai su garder mon cœur d'enfant, il m'arrive de regarder des épisodes des chevaliers du Zodiaque qui passent vers minuit sur le satellite ou de sucer une Chupa Chups de temps en temps, mais même avec toute la bonne volonté du monde et un rail de coke, j'aurais du mal à passer une nuit blanche sur ce jeu. Il est donc peu probable que votre petit neveu Kevin se passionne très longtemps pour ce titre qui n'a absolument rien de palpitant. Achetez lui plutôt Max Payne ou Soldiers of Fortune II, enfin un de ces titres gais et colorés qu'affectionnent les bambins.

ackboo



Pour ratisser large, les développeurs ont inclus des séquences de jeu à la Tony Hawk. Pauvre Tony.

Un peu de technique

La réalisation a trois bonnes années de retard, vous n'aurez donc aucun mal à faire tourner ça sur des machines de l'époque, genre PII 450 avec une vieille TNT2.

En Deux Mots

Island Xtreme Stunts est un jeu qui n'offre aucun intérêt pour toute personne âgée de plus de huit ans, et un intérêt très limité pour ceux qui n'ont pas encore cet âge. Si vous voulez faire plaisir à un môme, achetez-lui plutôt une cartouche pour sa Game Boy Advance.

+ Les menus de désinstallation sont très bien faits
- C'est laid
- C'est niais

Technique	Artistique	Intérêt
3	3	2

LES FANS DE SHOOT À LA PREMIÈRE PERSONNE VONT POUVOIR SE RÉGALER : PLUS VIOLENT QUE QUAKE, PLUS SPEED QU'UNREAL... PLUS EXCITANT QUE COUNTER-STRIKE, VOICI... LE SCRABBLE ! ALLEZ, ÇA S'ARROSE ! QUI VEUT UNE TISANE ?

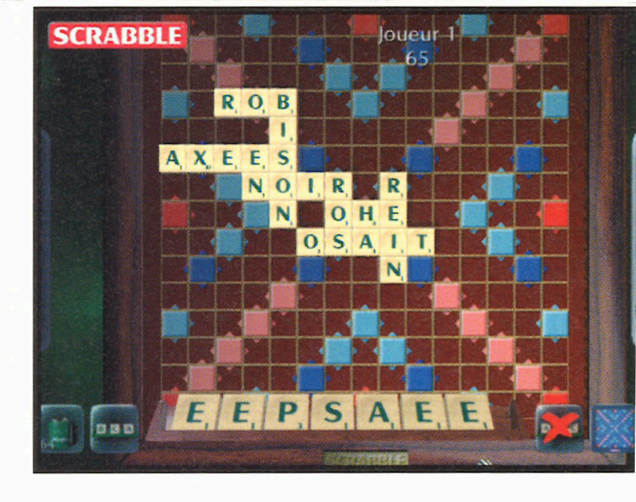
La voilà qui entre dans mon bureau tout en sautillant pour enfiler une chaussette bleue. Qu'elle est jolie... c'est ma chérie, c'est madame pomme de terre. Elle voit le titre du jeu que j'installe et se met à sautiller de plus belle :

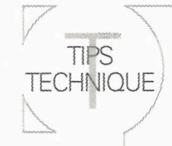
Un Scrabble ?! Génial ! Je peux jouer avec toi ?

En me parlant, elle enfile sa seconde chaussette sans se rendre compte qu'elle est rouge... on n'est pas madame pomme de terre pour rien. Madame pomme de terre adore le Scrabble et se régale des trempes humiliantes qu'elle m'inflige à ce jeu. Madame pomme de terre est du genre à faire 96 points en posant juste un « W ».

Je peux le tester avec toi ?
O.K.... juste une partie alors... et tu te fous pas de ma gueule si je perds.
O.K. promis. Le perdant se met tout nu, O.K. ?

Deux parties, deux humiliations. J'ai dû négocier mon slip. En échange, elle insiste pour en faire





Il y a quelques soucis avec le mode multijoueur. Pour l'instant la parade est de couper sa connexion Internet avant de lancer le jeu, de revenir au bureau pour relancer sa connexion, et enfin revenir au jeu.



Scrabble Édition 2003

JEU DE SOCIÉTÉ

TOUT PUBLIC | INTERNET 4 | LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM PIII 400
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR RUNECRAFT ANGLETERRE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



En plus du Scrabble, il y a plein de petits jeux en bonus, comme cet anagramme très amusant (à condition d'être sous crack).

une dernière. Je refuse catégoriquement, surtout qu'elle s'est foutue de ma gueule. Mais mon regard tombe sur ses chaussettes dépareillées. Je sens mon cœur fondre et accepte comme un con. Et voilà, j'ai déjà 150 points de retard. Après 10 minutes de réflexion, je pose finalement RADI. L'ordinateur m'envoie chier. Ben oui, ça prend un « s », fallait le savoir. Ma belle hausse le sourcil, un tic qu'elle a piqué à Spock. Sans réfléchir elle pose « MINABLE » sur le plateau avec un sourire entendu :

RADI ? RADI SANS « S » ?! Mais comment peut-on poser un mot aussi MINABLE ?!
Mmmm... minable donc... mmm... Scrabble. 28 plus 50... 78 points. À toi.

Bon... ça suffit là... on l'a assez testé ce jeu...

L'avis de madame pomme de terre

Niveau règles et variantes, rien ne manque. Les modes Duplicate (tout le monde joue avec les mêmes lettres) et Championnat sont présents. Au niveau 10, l'Intelligence Artificielle fait un Scrabble tous les 2 coups ce qui est vexant, et ça gâche le plaisir d'exploser son mec. En revanche, l'I.A. est complètement nulle en stratégie ; par exemple, elle ouvre les mots compte triple, juste pour grappiller 3 points. L'ergonomie est assez ratée. Pour faire permuter ses lettres dans la réglette, il faut cliquer sur une lettre pour la prendre, et re-cliquer pour la lâcher. Les menus sont moyennement pratiques eux aussi. Mais on s'habitue, et à force de fouiller dans la documentation, on finit par trouver tout ce qu'on veut. Très important enfin, il est possible de zoomer et dézoomer (touches + et -) pour que plateau fasse pile poil la taille de l'écran. Le jeu n'est donc pas honteux... mais très perfectible.

Atchoum

Rhabille-toi mon chéri, tu vas attraper froid.

M. & Mme pomme de terre

Un peu de technique

Qu'attendre de plus d'un jeu de Scrabble ? C'est complètement à la ramasse techniquement, mais ça suffit amplement : les problèmes sont ailleurs...

En Deux Mots

UNE LICENCE CORRECTEMENT EXPLOITÉE. L'ERGONOMIE EST PERFECTIBLE, L'I.A. SE CONTENTE DE TROUVER LE MOT QUI FAIT LE PLUS DE POINTS, MAIS TOUTES LES RÈGLES ET OPTIONS IMAGINABLES Y SONT. DE QUOI SE RETROUVER SOUVENT À POIL.

- + Ben quoi ? C'est génial le Scrabble non ?
- + Possibilité de jouer en Duplicate
- − Ergonomie médiocre
- − L'I.A. n'a aucune stratégie

5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT



Voilà, ça, c'est une ville. Même pas bombardée.

Strike Fighters : Project 1

S I M U L A T E U R   D E   V O L







Config minimum 400 MHz, 64 Mo de Ram, Carte 3D 16 Mo **Éditeur** Infogrames **Développeur** Third Wire Productions/ Strategy First **Texte et Voix** V.O.

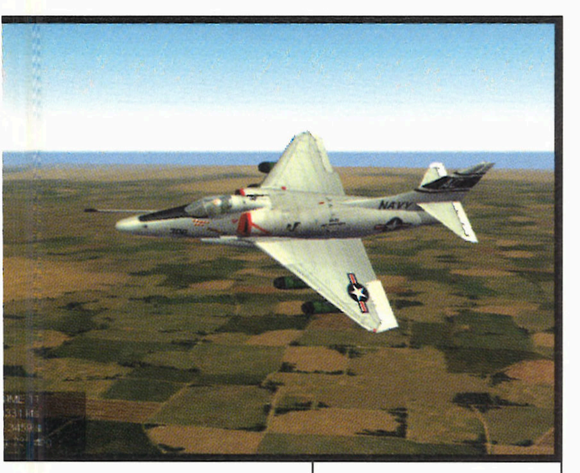
DEPUIS QUELQUES ANNÉES, LES SORTIES DE BONS SIMULATEURS DE VOL SONT AU MOINS AUSSI ESPACÉES QUE LES SHAMPOOINGS DE BOB ARCTOR. NOUS N'ÉTIONS DONC PAS TROP TENTÉS DE FAIRE LA FINE BOUCHE LORSQUE NOUS AVONS VU ARRIVER CE STRIKE FIGHTERS : PROJECT 1. M'ENFIN IL Y A DES LIMITES.

Ce simulateur nous propose d'astiquer le manche de trois vieilles gloires de l'aéronautique américaine, le F-4 Phantom II, le F-104 Starfighter et le A-4 Skyhawk. Nous avons droit à une campagne fictive se déroulant au-dessus d'un désert imaginaire dans les années 60. Malheureusement, les missions ne sont pas dynamiques, ce qui fait un petit peu tache par rapport à la concurrence. Les avions ont l'air plutôt bien modélisés, les développeurs ont respecté scrupuleusement les couleurs, les insignes, on peut admirer les volets bouger, les reflets sur la carlingue... Les cockpits sont en vraie 3D, ils sont plutôt réussis, on peut bouger la tête avec la souris dans toutes les directions pour surveiller les jauges et les cadrans. En revanche, les environnements sont misérablement pauvres : une seule région désertique est disponible, ce qui fera un peu léger, et je vous mentirais en vous disant qu'elle regorge de détails. Le relief est d'une platitude déprimante, les textures du terrain sont minimalistes et mal alignées... En survolant les villes, on a eu l'impression de revenir au temps de jeux DiD, c'était il y a cinq bonnes années. Une étendue de rectangles marrons vaguement texturée, ça fait quand même un peu léger pour modéliser une citée...

Version alpha d'un jeu médiocre

Il reste donc à espérer que le jeu se rattrape en proposant des modèles de vol très précis et une avionique ultra détaillée, mais là encore, ce n'est pas terrible. Les contrôles des appareils semblent assez réalistes, mais l'avionique, et notamment le système de ciblage, est ardu à prendre en main à cause d'un affichage radar pas très lisible et de raccourcis clavier aberrants. Bref, vous l'aurez compris, nous ne sommes que moyennement chauds sur ce titre qui manque clairement de finition et d'ambition. Une chose est sûre : le vieux Falcon 4.0 peut continuer à roupiller tranquillement dans son hangar, ce Strike Fighters : Project 1 ne lui fera pas d'ombre.

ackboo



Seule la modélisation des avions sauve la réalisation du naufrage.



Belle vue du cockpit...

Un peu de technique

R.A.S., le jeu tourne correctement même sur une petite bécane, ce qui est normal vu le niveau plutôt faible de la 3D. Nous avons testé la version commerciale sortie aux US, elle comportait pas mal de bugs, mais l'éditeur affirme que la version française sera patchée.

En Deux Mots

VOILÀ UN JEU ÉTONNANT : EN VOYANT LA MODÉLISATION DES AVIONS, ON SE DIT QUE LES DÉVELOPPEURS DEVAIENT AVOIR DE GRANDES AMBITIONS AU DÉPART. ET ON A L'IMPRESSION QU'ILS SE SONT ARRÊTÉS EN ROUTE, BRUTALEMENT. LA CAMPAGNE N'EST MÊME PAS DYNAMIQUE, LES MISSIONS SONT BANALES, LES COMMANDES SONT CONFUSES, ET LA MODÉLISATION DU TERRAIN (QUALITÉ DES TEXTURES, NIVEAU DE DÉTAIL DES VILLES...) EST À LA LIMITE DU SCANDALE. ON VA DONC PLUTÔT ATTENDRE LOCK ON.

- \+ Jolis navions bien modélisés
- \+ Modèles de vol corrects
- − Un seul environnement de jeu, vide comme le désert
- − Avionique lourdingue à prendre en main
- − Textures minables pour le terrain
- − Les villes ne ressemblent à rien

6 TECHNIQUE

4 ARTISTIQUE

3 INTÉRÊT





Si vous trouvez comment marche la « boite à monstre », faites-moi signe, j'y ai passé ma nuit.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PII 400**
ÉDITEUR **GARAGE GAMES**
DÉVELOPPEUR **MONSTER STUDIOS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **EN ANGLAIS**

Un peu de technique

Le Torque Engine en a beaucoup plus dans les tripes… il suffit de jeter un œil à Tribes 2 pour s'en convaincre. Reste que pour ces deux jeux, ce qu'ils en ont tiré est amplement suffisant.

DISSOUT PAR SIERRA, DYNAMIX STUDIO A ÉCLATÉ EN PLEIN DE PETITES BOÎTES DE DÉVELOPPEMENT. PARMI CELLES-CI, GARAGE GAMES EST PARTI AVEC LE MOTEUR DE TRIBES 2 (PC/MAC), LE TORQUE ENGINE QU'ILS VENDENT 100 DOLLARS SUR LEUR SITE ! DU COUP MONSTER STUDIOS (UN AUTRE BÉBÉ DE DYNAMIX) S'EST OFFERT CE MOTEUR QU'ILS CONNAISSAIENT BIEN ET NOUS A TRÈS VITE PONDU LES DEUX PETITS JEUX QUE VOICI. L'OCCASION DE VOIR CE QUE L'ON PEUT FAIRE, AU NIVEAU PROFESSIONNEL, AVEC LE STRICT MINIMUM.

Chain Reaction & MarbleBlast

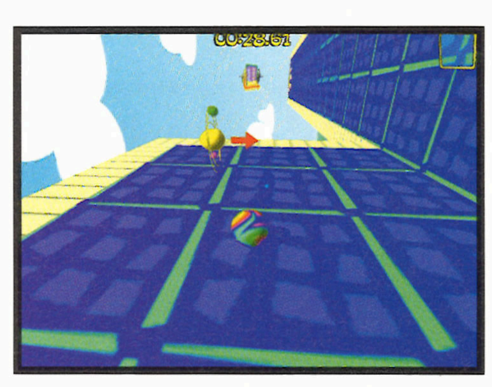
P'TITS JEUX FAITS MAISON

Chain Reaction pour commencer n'est rien d'autre qu'un Incredible Machine. Le principe est vieux comme le monde : on a à sa disposition toute une panoplie d'objets hétéroclites ; ballon, couteau, bougie, ficelle, élastiques, ventilateurs, moteurs, etc. À vous de les disposer de telle manière que, quand on appuie sur Start, tout s'enchaîne jusqu'à pousser un chaton vers la case d'arrivée. Les fans du genre apprécieront certainement cette nouvelle déclinaison du principe (il me semble que c'est la première en 3D… mais… hum… si je me goure, Tbf va encore me gronder avec ses gros sourcils touffus). Les niveaux proposés sont bien fichus, mais loin d'être assez nombreux (40 si l'on ne compte pas les tutoriaux, c'est vraiment peu). Il y a cependant un éditeur de niveaux qui permet d'en créer soi-même très facilement ou d'en télécharger sur le Net. Petite anecdote en passant, la physique des cordes et des élastiques est délirante tellement elle est réaliste. En bons autistes, ils ont dû passer les trois quarts du temps de développement à les modéliser. Tout l'intérêt du jeu est d'ailleurs d'apprécier les qualités du moteur physique du Torque Engine. La démo gratuite suffit amplement pour cela : 15 euros pour Chain Reaction… c'est pas bien cher… mais c'est tout de même trop pour ce que c'est.

Next please !

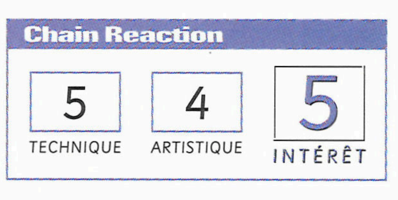
Beaucoup plus sérieux, voici MarbleBlast… déclinaison, comme vous l'avez deviné, de Marble Madness. Le gameplay a tout de même été sacrément ravalé. Le maniement clavier/souris est super bien fichu et c'est bien la première fois dans ce genre de jeu que j'ai la sensation de maîtriser ma fichue boule. On y trouve quelques powerups délirants, comme l'« inverseur de gravité » ou, plus classiques, comme des hélices, des super sauts, des amortisseurs, etc. 70 niveaux si l'on excepte les tutoriaux (assez laborieux il faut le dire), c'est vraiment pas mal. Malheureusement, l'éditeur de niveaux est infiniment plus complexe que celui de Chain Reaction et nécessite de sérieuses connaissances en programmation. Il y a beaucoup de petites applications à télécharger et pas mal de doc en anglais à se goinfrer. Reste qu'en l'état, MarbleBlast vaut lui déjà bien ses 15 euros, surtout si on a une petite config et qu'on apprécie ce genre laissé en friche depuis fort longtemps. Tous les renseignements sur le Torque Engine, ainsi que ces jeux (démo ou version complète), se trouvent à l'adresse suivante : www.garagegames.com

monsieur **pomme de terre**

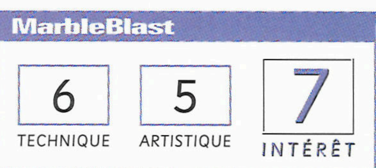


Certainement le powerup le plus original de MarbleBlast : l'inverseur de gravité. Attrapez-le, et voilà tout le niveau qui se renverse dans un nouveau sens.

Chain Reaction



MarbleBlast



Return to Castle Wolfenstein : Enemy Territory

Histoire de donner un cachet historique à sa prochaine production, Id Software nous a invités à Londres, dans le Bunker de Churchill. Eh oui, leur prochain jeu ne sera pas Quake IV, mais bel et bien un avatar de Return to Castle Wolfenstein.

par Pete Boule

Un an s'est à peine écoulé depuis la sortie de Return to Castle Wolfenstein, et Id Software nous annonce déjà la sortie d'un nouvel opus plein de nazis, de couloirs et de plomb. La « suite » se nomme Enemy Territory, et la première bonne nouvelle, c'est que c'est un Stand Alone. Deuxième bonne nouvelle, cette version a tenu compte des observations soumises par beaucoup de joueurs. De fait, on peut s'attendre à du bon, et on l'espère, à du meilleur. Ce nouvel épisode tire également les leçons d'un autre jeu : Medal of Honor. MOH avait, toutes proportions gardées, mit au second plan le jeu d'Id Software. Il est vrai que les procédés immersifs développés dans MOH étaient très forts, et que ces derniers ont largement contribué à son succès. La balle était donc dans le camp de Activision, reste à savoir s'ils ont su l'attraper au bond.



Le FILS de son père

Tout commence en Égypte. Nous sommes en 1942, l'année du « Taxi pour Tobrouk » et des sommets anglo-germaniques en Afrique du Nord. C'est durant l'un de ces sommets, en pleine conférence de tirs de barrage sur des positions allemandes, que le Ranger Blazkowicz se fait envoyer en mission d'infiltration. Il doit se renseigner sur les derniers hobbies d'Himmler de plus en plus intéressé par la recherche génétique et le mysticisme. Notez que les expériences d'Himmler, elles, sont à deux doigts de réussir. En gros, ce petit fonctionnaire à lunettes projetterait de créer une armée de morts-vivants plus ou moins améliorés par un blindage et un







Au niveau des améliorations, il faut noter la gestion physique des fumigènes qui sont, pour une fois, très efficaces.

Ce très cher lance-flammes sera toujours présent… Grands moments de cuisson instantanée en perspective !



armement lourd greffés sur les membres. L'ennui, c'est que notre soldat Blazkowicz va vite se retrouver bloqué dans le complexe secret d'Himmler suite à un bombardement allié pour une fois trop efficace. Considéré comme mort, notre Américano-Polonais va devoir évoluer dans les complexes du génie nazi. Ce genre de choses qui va le promener à travers l'Égypte et l'Allemagne, jusqu'à la Norvège. Il ne pourra compter que sur lui-même et les quelques nombreuses armes qu'il aura à sa disposition histoire de faire régner un silence de plomb autour de lui.

Return to Quakenstein

De vous à moi, on n'en sait pas beaucoup plus à propos du jeu solo. De fait, il est difficile de se prononcer sur la qualité immersive d'Enemy Territory, faute de n'avoir pu le faire tourner dans ce mode de jeu. En revanche, Id Software nous a démontré que ce nouveau produit est aussi destiné aux parties multijoueurs. Id Software s'étant illustré avec brio dans ce domaine avec Quake III et le mode multi de Return to Castle Wolfenstein, il aurait été dommage de ne pas exploiter davantage ce filon. Un bon nombre d'armes ont été modifiées ou améliorées. Par exemple, la mitrailleuse lourde tenue à la main est relativement inefficace, tandis qu'en mode Secondaire, sur son trépied, sa létalité est très fortement accrue. Les classes des personnages elles aussi ont changé. On a pu en avoir un bref aperçu à travers les compétences du « rôdeur » qui peut emprunter les vêtements d'un ennemi qu'il a abattu (ce qui lui permet de s'infiltrer discrètement en territoire adverse). La procédure des actions spécialisées, comme le déminage ou le crochetage de serrures, sera bien plus rapide. D'autres trouvailles ludiques ont été rajoutées, comme le fait de voir les mines de ses équipiers, mais pas celles de ses ennemis (sauf si on décide de parcourir le champ de bataille au pas). Toutes les parties auxquelles nous avons pu jouer étaient très rythmées, nous laissant découvrir des cartes assez bien foutues, avec plein de passages. Le fait que chaque partie multi puisse accueillir jusqu'à 64 joueurs implique des cartes assez vastes, mais quelques cartes spécialement dédiées à des petites rencontres entre amis sont présentes.



L'usage des différentes compétences spécialisées est beaucoup plus rapide que précédemment.

En attendant la 2e GUERRE

Pour le reste, Id Software a fait comme d'habitude. Le moteur de Quake III fonctionne toujours aussi bien, et s'exprime d'autant mieux lorsqu'il profite du dernier cri en matière de hardware. Côté ambiance, tout semble être au rendez-vous pour qu'on puisse correctement triper sur une foule de choses, grâce aux décors ou au travers des nombreuses rencontres plus ou moins désagréables effectuées. Reste à savoir si Id Software a réellement su écouter un public précédemment conquis par Medal of Honor. Je le rappelle : ce dernier jeu en avait surpris plus d'un au niveau de ses procédés narratifs et immersifs. À chaque moment de la partie, il se passait quelque chose instaurant une action et un rythme très intenses. Rendez-vous au test pour la réponse. ■ □ □

Genre : Shoot 3D   Éditeur : Activision   Développeur : Id Software   Sortie prévue : Printemps 2003

DOSSIER EXTENSIONS FLIGHT SIMULATOR 2002

Dans toutes les éditions de Microsoft Flight Simulator, on retrouve une constante : leur incapacité à afficher une bonne fluidité sur les configs datant de l'époque de leur sortie. De ce fait, quelques mois, voire même un an, après leur apparition dans les rayons de nos magasins, ils deviennent enfin jouables avec les PC de maintenant. FS2K2 était particulièrement concerné par la lenteur d'affichage en raison de la présence de l'autogen qui surchargeait comme jamais les machines. Autour des jeux de Microsoft existe la plus vaste communauté de développeurs, désintéressés ou non, qui conçoivent des extensions ou des add-on d'une incroyable variété : si les produits les plus connus sont les avions et les « scènes » (paysages ou textures), on retrouve aussi une belle palette d'utilitaires et de softs à destination du jeu. Les programmes et extensions exposés aujourd'hui sont des freewares, sauf indication contraire.

PAR BOB ARCTOR

AVIONS

Caravelle

Pour les amoureux de l'aviation d'après-guerre, la Caravelle tient une place privilégiée. Deux vieux routards de la simulation, passionnés par cet appareil, proposent un pack comprenant l'avion de l'Aérospatiale ainsi qu'un remarquable tableau de bord. Celui-ci reproduit assez fidèlement tous les systèmes présents à l'époque ainsi que l'un des tout premiers pilotes automatiques, assez sommaire, il faut bien l'avouer.

www.faitmain.com/Fichiers_Fs2002/upload/avions/cs122_fr.zip



Fokker 70/100

Un autre add-on à essayer de toute urgence est ce Fokker 70/100 d'Avsim.com. Cet avion de transport régional utilisé en Europe et en Asie est la dernière grosse réalisation de l'avionneur allemand. Le pack propose un panel très détaillé, les sons, ainsi qu'un modèle d'avion aussi réussi que le DR400 dont on vous parle plus haut. Si on regrette quelques manques (entre autres, un FMC non fonctionnel), on appréciera de voir cet appareil assez peu connu. Le site de ses développeurs contient aussi une abondante documentation sur l'avion.

http://fokker.avsim.net/



Falcon 50

Le Falcon 50, superbe triréacteur d'affaire de chez Dassault, préfigurait déjà les appareils hors de prix tels que le récent 900-EX. À l'image de tous les avions dont on vous parlera dans ce dossier, la réalisation est quasi parfaite. Cet add-on conçu à l'origine pour FS2000, et dont on vous avait parlé dès sa sortie, est désormais compatible avec FS2K2. L'une de ses caractéristiques les plus novatrices est, en plus du cockpit 3D, une cabine virtuelle dans laquelle on peut librement se promener (à l'aide de combinaisons de touches de type : Ctrl+Enter, Shift+Enter etc). Ce freeware, avec les configurations actuelles, prend enfin tout son intérêt puisqu'il ralentissait considérablement la machine en raison de sa complexité. Un gros boulot a aussi été fourni quant à la documentation de l'avion. On trouve d'ailleurs en plus un manuel d'entraînement écrit par un fan américain de l'avion.

http://caea.free.fr/fr/simu/falcon50.html et www.simnasa.org/Falcon50download.html

http://ftp.avsim.com/library/sendfile.php?DLID=24819 (manuel d'entraînement)



Robin DR 400

Ah le Robin, considéré par tous les pilotes comme étant l'avion français idéal pour débuter et se faire ses premières frayeurs à l'atterrissage. Grâce aux développeurs de l'excellent Falcon 50, les amateurs de FS vont eux aussi pouvoir faire leurs premières armes sur un avion à ailes basses, au fonctionnement simple et au comportement sans surprises : 2 crans de volet, un train fixe, des voyants gros comme mon œil pour ne rien oublier dans les checklists. Non, décidément, on ne pouvait pas mieux faire dans le genre. La modélisation de l'appareil est la meilleure qu'on a pu voir pour un monomoteur, tout comme le tableau de bord virtuel où tous les instruments sont actifs à l'exception, et c'est curieux, de la manette des gaz. Luxe ultime, le pilote que l'on voit à l'intérieur de la verrière bouge la tête. Une première.

www.faitmain.com/fs2002/default.asp?V3_NumArticle=1365&C=22&SC=

Panels

Ici, rien qu'un panel (tableau de bord) qui est destiné à remplacer celui du King Air 350 de FS2002 version Pro. Il est à la fois plus fluide que celui par défaut de FS et mieux adapté aux règles de vol aux instruments.

http://library.avsim.com/sendfile.php?DLID=23184

Un autre tableau de bord, très réussi, est celui du Beech Baron 58. Il est particulièrement travaillé dans ses textures de nuit et intègre le GPS sur la planche de gauche.

http://library.avsim.com/sendfile.php?DLID=19789

Et pour finir, encore un panel qui vient remplacer son alter ego de FS2K2. Destiné au 777, il réduit quelque peu la visibilité tout en offrant une vue très large sur la planche de bord :

http://library.avsim.com/sendfile.php?DLID=12254



Projet OpenSky

Les avions du projet OpenSky ont 2 avantages : ils possèdent des textures d'une qualité ahurissante et ils sont gratuits. Leur célèbre 747-400, qui en est à sa troisième version, a cette fois-ci été réalisé à coups de technologie G-Max afin d'être totalement compatible avec FS2K2 et offrir la reproduction la plus parfaite possible de l'original. Leurs anciens packs se trouvent sur le site d'Avsim.com

www.projectopensky.com/ (Avions, 747 V.3 G-Max)

www.feelrealflight.com/ (Texture)







Scene Charles De Gaulle

Superbe réalisation par le site FSfrance de Roissy Charles de Gaulle (LFPG). Pour ceux qui aiment les aéroports sans vouloir dépenser du blé pour acquérir la série des Airport 2002, Real CDG est la meilleure alternative. D'ailleurs souvent, au niveau des textures, cet add-on dépasse la qualité de son équivalent commercial. En plus de cela, on trouvera de la documentation en abondance sur leur page. À downloader à tout prix.

http://fsfrance.free.fr/RealCDGv2.htm

Textures arbres

L'un des gros défauts de l'autogen est qu'il ne génère que des forêts très clairsemées et composées d'arbres relativement grossiers. Ce petit freeware tente de s'attaquer au problème en diversifiant les types de végétation et en multipliant par 6 le nombre d'arbres pour un taux de densité maximal. Il s'attaque aussi, dans une certaine mesure, à l'invasion des pins géants qui sévit dans le jeu depuis son lancement.

http://library.avsim.com/sendfile.php?DLID=15080

Scènes France

Thierry Pignot est l'un des rares experts français des scènes pour FS. La qualité de son travail est connue de tous les amateurs de vol virtuel grâce à des add-on tels que Corse/Sardaigne, ou Provence Côte-d'Azur. Peu à peu l'auteur complète la géographie de la France à une résolution et avec un réalisme infiniment supérieurs aux paysages de FS2002 (si si, c'est possible). Sa dernière production, les Pyrénées, est à découvrir de toute urgence.

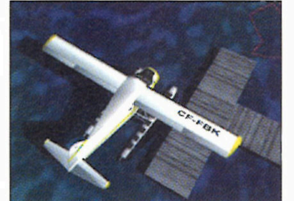
www.pacaflight.com/ ou ww.faitmain.com/fs2002/

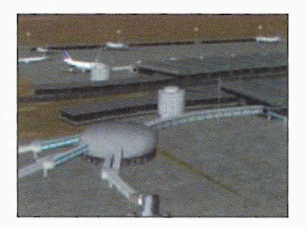
SCÈNES & TEXTURES







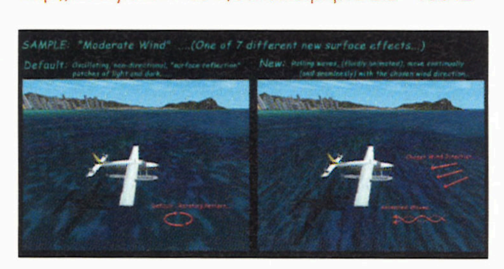




Textures de remplacement

Les sets de texture pour Flight Simulator 2002 sont assez innombrables mais rares sont ceux qui s'occupent des textures aquatiques. On vous avait déjà parlé de la première mouture de ce freeware il y a de nombreux mois, mais sa dernière version est tout a fait remarquable. Il remplace les textures des mers et océans par défaut, en leur donnant une apparence bien plus soignée. On peut désormais apercevoir des transparences ainsi que les ombres de récifs sous-marins tout en profitant d'une meilleure résolution. L'installation de ces textures prend 2 minutes chrono et celles-ci existent en 3 variétés.

http://library.avsim.com/sendfile.php?DLID=13842



Scène & Mesh Bahamas

Autre île, mais cette fois-ci complète : l'archipel des Bahamas avec ses textures de jour, de nuit, ses meshs (pour reproduire parfaitement ses sommets qui culminent à +15 m au-dessus du niveau de la mer) mais surtout un paysage urbain ressemblant.

http://library.avsim.com/sendfile.php?DLID=21719

Land Class

Les « Land Class » sont en fait des bases de données qui définissent quel type de texture se trouve à tel ou tel endroit ainsi que le type d'objet que l'autogen pourra placer par-dessus. FS2002 a l'avantage de couvrir l'ensemble du monde grâce à l'utilisation de photos satellites. Toutefois, on constate de nombreuses erreurs au sol dans des régions familières. Un autre problème est qu'une texture d'eau censée recouvrir un lac peut se voir légèrement décalée. Heureusement des auteurs commencent à se spécialiser dans la correction de ces bugs visuels. L'un des meilleurs exemples est cet add-on qui recouvre la Californie du Sud bien plus correctement que FS ne le fait.

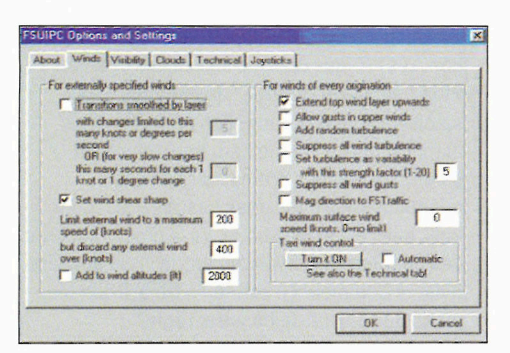
http://library.avsim.com/sendfile.php?DLID=13326

Scènes outre-mer

Le site de www.jg-laurent.com/ propose quelques Meshs pour augmenter la précision des scènes de FS radicalement. Ici on est plutôt spécialisé dans l'outre-mer avec notamment Mayotte. Mais en attendant la Martinique qui est en cours de réalisation, on découvrira la Guadeloupe dans toute sa splendeur grâce à un fichier minuscule qui augmente la résolution au sol. On peut donc voir apparaître les petites collines de Basse Terre, invisibles dans FS2002 version de base, ainsi que des détails qui rendent la région particulièrement impressionnante comme le volcan dans ses moindres détails.

Pour l'installer, dézipper dans \Program Files\Microsoft Games\FS2002\ADDON SCENERY





FSUIPC

FSUIPC est un utilitaire qui existe depuis très longtemps pour Flight Simulator. C'est un module qui permet à des programmes externes ou à des extensions de prendre le contrôle du jeu, ou encore de recevoir les différents variables et paramètres extraits par le module. Vu le nombre important d'utilitaires qui y font appel, autant downloader la toute dernière version avec sa documentation française ici : www.schiratti.com/dowson.html

Par ailleurs, FSUIPC permet aussi de bidouiller la météo, notamment les vents ou la visibilité pour encore accroître le réalisme de FS. Sa dernière fonction est de tweaker un peu le simulateur de Microsoft, grâce à une page d'options.

QUELQUES URLS INDISPENSABLES

www.avsim.com : De tous les sites ricains, Avsim est certainement celui qui possède la meilleure mise en page et les mises à jour les plus fréquentes. Ses fonctions de recherche dans les bibliothèques de fichiers sont très efficaces.

www.faitmain.com/fs2002/ est sans doute le meilleur site français par son contenu et son nombre important d'updates hebdomadaires. On trouvera aussi de nombreux downloads de freewares mis à la disposition des passionnés. En plus de tout cela, le site propose de nombreux tests, articles de fond (comme par exemple pour améliorer la fluidité du jeu) et autres forums. À ne pas louper pour les francophones.

Mais aussi :

www.flightsim.com
www.fsfreeware.com/
www.fsplanet.com
www.simvol.org (français)

AUTOSAVE 1.41

Autosave permet de sauvegarder le vol en cours automatiquement pour refaire, par exemple, un atterrissage après un crash. Sous FS2002, il a aussi la possibilité d'enregistrer la météo actuelle. Attention, avec de nombreux add-on commerciaux (comme les avions de PSS), l'état des systèmes de navigation sera réinitialisé.

http://library.avsim.com/sendfile.php?DLID=11543

AIRCRAFT & GAUGES UNINSTALLER V4.1

FS est un véritable produit Microsoft : comme Outlook, son dossier d'installation se met à gonfler à l'infini jusqu'à plus soif. Cela est dû aux multiples installations d'avions dont les instruments de bord viennent peu à peu remplir le dossier « gauges ». Lorsqu'on efface l'appareil, faute de véritable desinstall, ces gauges restent et occupent de la place. Voici un freeware parmi tant d'autres pour effacer les instruments non utilisés (et non partagés) ainsi que les appareils proprement et complètement.

http://library.avsim.com/sendfile.php?DLID=19584

LES ASTUCES DE FS2002

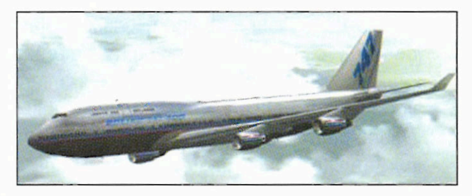
Écrit par Michel Decourtit, voici le manuel que devraient lire tous les utilisateurs de FS2002. Il contient un véritable savoir encyclopédique provenant d'horizons divers et de trucs et astuces pour la dernière version de Flight Simulator. Cela concerne aussi bien les add-on commerciaux que le jeu en lui-même, la façon de l'optimiser au maximum ou de se débarrasser de ses quelques bugs. Au total, c'est 250 fiches qui sont rassemblées ici en français ou en anglais.

http://perso.wanadoo.fr/jmeisso/simu/downloads.htm

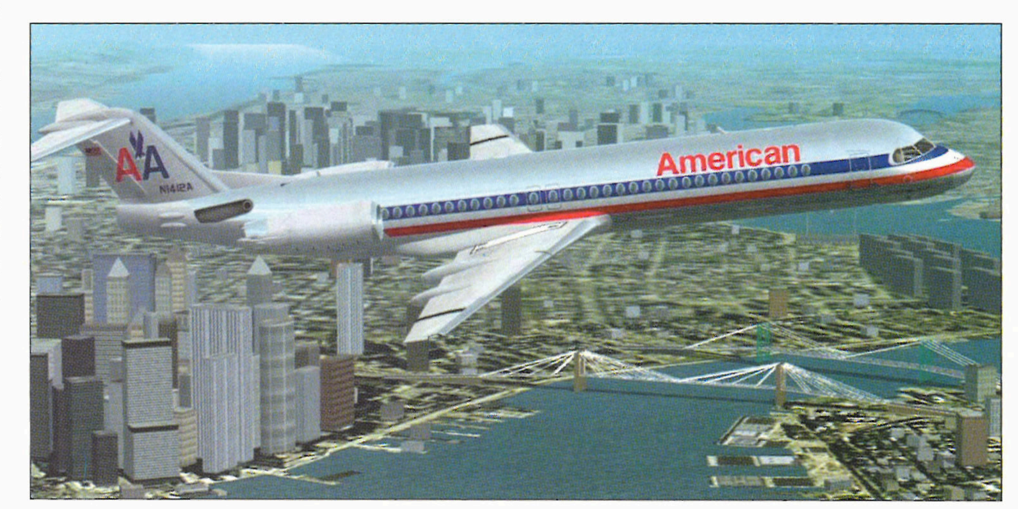
LE MEILLEUR SE PAYE.

Phoenix Simulation a fait grand bruit il y a quelques années en sortant son Boeing 777 avec la plupart de l'avionique fonctionnelle. Mais ce n'était rien comparé à leur 747-400 (Megastar Joystick) qui reproduisait 95 % des systèmes de bord d'un jumbo jet pour 150 pauvres francs. Après un excellent Airbus A-320, ils viennent de s'attaquer aux commuters avec leur tout nouveau Dash-8. Tous leurs avions comprennent des livrées des différentes compagnies par poignées de 10 ainsi que des documentations très complètes. Ceux qui cherchent le réalisme maximal dans le pilotage et la reproduction quasi parfaite d'appareils ne peuvent trouver mieux, pour le moment. www.phoenix-simulation.co.uk









Quoi de Neuf

Doc Caféine



Logitech Momo Racing Force Feedback Wheel

Remake meilleur marché d'un des meilleurs volants PC (le Momo Force), ce Momo Racing Force atomise gentiment la concurrence. Si le nom « Momo » sonne toujours avec autant de ridicule à mes oreilles, les passionnés de F1 savent que c'est la marque italienne qui se charge de réaliser quasiment tous les volants des monoplaces actuelles. Logitech a réussi à reprendre le look et le touché de la première version en évitant la coûteuse finition cuir. Évidemment, c'est moins classe, mais votre portefeuille va adorer. Surtout que le caoutchouc utilisé est très agréable à l'œil et sous vos doigts agiles. La prise en main est excellente, les ailettes de passage de vitesse situées derrière le volant sont parfaitement placées et les 6 boutons centraux faciles d'accès. Les amateurs de rallye pourront se lâcher grâce au levier de vitesse qui fait son apparition (positionnable à droite ou à gauche). Le système de fixation reste un poil pénible à mettre en place mais est ultra-efficace. Vu la puissance des forces, il vaut mieux.
Le pédalier est tout aussi réussi et dispose de pointes rétractables pour ne pas glisser (merci d'y avoir pensé). Ce produit est parfaitement géré dans tous les jeux de courses. Même le dernier Need for Speed (pourtant capricieux) fonctionne parfaitement avec. Sans conteste le meilleur volant PC actuel.

Fabricant : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : environ 130 euros TTC



Microsoft Wireless Optical Desktop

Cette mode du sans fil n'en finira donc jamais... En même temps, on ne peut pas leur en vouloir d'insister, ça plaît et c'est plutôt pratique. Mais certains ont toujours le même problème. Microsoft par exemple, n'a toujours pas résolu ses soucis de rapidité de transfert des informations. Ce nouveau kit (le WOD pour les intimes) est en plus pourvu d'une souris avec un capteur de 2 500 images/seconde, ce qui est un peu juste même avec un câble. Alors sans fil, c'est vraiment limite pour les joueurs, à moins de n'être accroc qu'à des titres bien lents. Cela dit, pour les gens « normaux », ce kit est excellent : design agréable, touché du clavier mou pas trop pénible (faut aimer cela dit...) et drivers configurables très bien faits. Pour le prix, c'est raisonnable. Si le look vous dit quelque chose, c'est normal puisque c'est strictement le même que la version « multimédia » filaire bleue testée dans le numéro 139, ainsi que le kit Bluetooth (finalement très décevant) du mois dernier. On ne change pas une équipe qui gagne chez MS. Pourtant, va falloir y penser. Logitech, ils savent déjà faire des souris wireless dignes des joueurs, eux...

Fabricant : Microsoft
Site Web : www.microsoft.com
Prix : environ 105 euros TTC

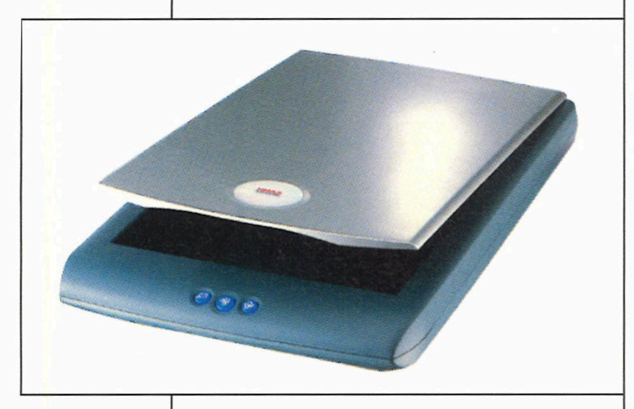
Creative Labs I-Trigue 2.1 3300

C'est des enceintes Creative ça ? Naaaan. Bon, a priori, ça y est, ils ont engagé un designer. Et un bon. Les I-Trigue sont les plus belles enceintes PC 2.1 depuis le kit Altec Lansing 2100. Les satellites sont de conception originale : trois diaphragmes en titane pour une restitution sonore qu'on nous promet hors pair. La télécommande avec prise casque a le même look, mais est en plastique. Vu le prix, il faut faire des concessions. Évidemment, la vraie question, c'est : « Comment ça sonne ? » Déjà, il faut bien placer le caisson de basse et régler l'équalisation de sa carte sonore. Les aigus sont tellement agressifs que sans quelques précautions, on se retrouve avec un son nasillard rehaussé du « boom boom » des basses. Très désagréable. Justement, le caisson de 25 watts RMS est étonnant malgré sa petite taille et sa légèreté. Les satellites (9 watts RMS) sont totalement dépourvus de basses et assez légers sur les mediums. Le son est un peu métallique à mon goût. Certes très précis sur les voix et les instruments aigus mais ça manque de rondeur. En coupant le caisson, on a vraiment l'impression d'écouter un radio réveil... Personnellement, je trouve le kit assez mal équilibré. Écouter du Dead Can Dance là-dessus vrille les oreilles alors que certaines chansons jazz de Lisa Ekdahl sont superbement rendues. Pour le jeu, c'est assez variable mais moins problématique. Le rapport qualité/prix des I-Trigue reste excellent et c'est clairement un des meilleurs kit 2.1 sorti par Creative Labs.

Fabricant : Creative Labs
Site Web : www.crea.com
Prix : environ 130 euros TTC







Apple iPod 10 Go pour Windows

Ceci n'est pas un lecteur MP3. C'est LE lecteur MP3. Le plus pratique, le plus design, le plus tout. Oui, ça inclut aussi le plus cher. Et je sais de quoi je parle, j'ai acheté celui-là. Avec mes brouzoufs à moi que j'ai (plus). Angel (Joypad) a craqué en même temps que moi et Ackboo, après une tentative de résistance pitoyable, vient de le commander. On est fauché, mais avec de la bonne musique en permanence. L'iPod lui-même est superbe et l'interface est un bonheur : on navigue dans les menus avec une roue tactile (la classe ultime), on valide avec le bouton central et on remonte dans l'arborescence avec le bouton menu. L'interface Firewire permet de gaver les 10 Go en environ 30 minutes. En revanche, faites-vous une fleur, évitez MusicMatch pour gérer la bête sur PC et prenez le freeware Ephod, c'est 1 000 fois plus simple avec lui. La gestion des contacts (comme un PDA) et le téléchargement de news sont des bonus amusants mais assez gadget. La qualité du son est exemplaire et le casque livré avec est tout à fait correct, pour une fois. Pas de Firewire sur votre PC ? Une carte générique coûte environ 35 euros TTC. Rien que le mode « disque dur », qui permet de transformer l'iPod en DD portable classieux, peut contribuer à vous faire craquer. La bête est aussi livrée avec un étui de transport avec clip ceinture et une télécommande sur le casque. Mon seul regret : qu'elle ne soit pas aussi évoluée que celle des MiniDisc. Pinaillons encore un peu : le finish métallisé c'est bien, mais il ne faut pas être un parano des traces de doigts...

FABRICANT : APPLE
SITE WEB : WWW.APPLE.COM/FR/IPOD
PRIX : ENVIRON 500 EUROS TTC



Scanner Umax Astra 4700

S'il y a bien un truc dont je me sers rarement, c'est d'un scanner. J'avais en horreur les modèles SCSI, bien pénibles pour une utilisation ponctuelle, et le reste était trop lent pour scanner une pauvre page A4 en 100 dpi. L'arrivée de scanners USB 2.0 change la donne. Ce Umax s'installe sous Windows XP avec une facilité déconcertante. On branche, on installe le soft et c'est parti. Les trois boutons en façade permettent d'automatiser le lancement d'une application pour la copie de document, le scan ou l'email d'une pièce jointe. Pas indispensable mais pratique. Le scan d'une image A4 en 300 dpi 24 bits prend dans les 10 secondes. En qualité automatique, même Ta Race devrait pouvoir obtenir un résultat excellent. Le soft de scan Umax se charge alors de déterminer la luminosité, les couleurs, etc. La bestiole est livrée avec MGI Photo Suite III SE, Abbyy FineReader Sprint (reconnaissance de caractères) et Papercom Document Manager (gestion de documents). Une fois le boulot fini, ce modèle est stockable sur le côté, grâce à un support livré. Trop pratique. Le préchauffage de la lampe du scanner, si on glande trop entre deux scans (à cause du mode veille), ne prend que 30 secondes. Ce modèle offre un excellent rapport qualité/prix. Comme quoi l'USB 2.0, ça commence à devenir vraiment indispensable.

FABRICANT : UMAX
SITE WEB : WWW.UMAX.DE
PRIX : ENVIRON 120 EUROS TTC

Boîtier USB 2.0/Firewire pour disque IDE

Cette boîte permet de brancher votre disque dur et son interface IDE bien pénible en Firewire ou USB2.0. C'est moderne, c'est rapide et en plus je n'ai pas besoin de vous faire un dessin pour piger l'intérêt côté échange de données entre amis...
On monte le disque dans la chose, on alimente le boîtier, on branche sur le PC, on allume et sous WinXP, c'est automatique, un nouveau disque dur apparaît. Si plusieurs partitions sont présentes, elles apparaissent toutes. Du bonheur.
Je recommande l'utilisation du Firewire qui permet de ne pas passer par le CPU et donc de ne pas charger inutilement ce dernier d'un boulot dont il se passerait bien. Le problème spécifique de ce modèle, c'est sa finition. Les fermetures latérales en plastique gondolent et le bruit du petit ventilo de l'alim dépasse celui du Shuttle sur lequel il est posé. Ça énerve. Mais c'est tellement pratique qu'on lui pardonne. Faites un tour chez vos revendeurs adorés, j'ai dans l'idée que ce genre de solutions va pulluler rapidement et pour des tarifs de plus en plus bas. Attention tout de même, on ne peut pas booter sur ce type de disque.

FABRICANT : TTGI (WWW.TTGITECH.COM)
SITE WEB : WWW.MATERIEL.NET
PRIX : ENVIRON 125 EUROS TTC





INTEL enfonce LE CLOU

Au deuxième trimestre, Intel va sortir de nouveaux jouets pour contrer les différentes offensives d'AMD. D'une part, le Pentium4 3,2 GHz va montrer le bout de son nez. Ce dernier fonctionnera avec une fréquence de bus de 800 MHz, contre 533 MHz pour les P4 actuels les plus rapides. Il nécessitera donc un nouveau chipset, répondant au doux nom de code de Springdale. Ce dernier partage quelques ressemblances avec l'E7205 puisqu'il gérera la RAM DDR double canaux et l'AGP 8x. Cela dit, quand on voit le prix actuel du P4 3,06 GHz, pas de panique, vous avez le temps de faire des économies pour changer de carte mère, ce genre de CPU ne sera pas bradé de si tôt. En revanche, des versions « Hyper-Threading » des P4 2,4/2,6 et 2,8 GHz verront le jour au second trimestre, ce qui sera déjà nettement plus abordable.

Édito

J'ai vu des mois ternes, mais celui-là bat des records... Pas de GeForce FX, pas de score qui casse une patte à un pingouin sur le dernier chipset Intel, pas de loto gagnant. La dèche. Et en plus je fantasme sur un portable Apple. Je vous le dis, tout fout le camp, le futur est nuageux. Heureusement, Terratec sauve les meubles avec des cartes audio sexy et je vous prépare quelques surprises pour les prochains numéros. Faut bien s'occuper.



IL EST GROS ton stick

Les Memory Stick, format de cartes mémoire propriétaire à Sony, sont peut-être chers, mais leur conception est excellente. Solides, manipulation aisée, petits, compatibles dans tous leurs produits, ça sent la bonne recherche made in Japan. À part le fait que ce format ne se trouve justement que sur des créations Sony (ou presque), il y a un souci majeur : les capacités sont ridicules (128 Mo max pour le moment). Sony multiplie donc les initiatives pour palier ce problème, il était temps. Ça ne fait pas très sérieux de vendre des appareils photo aussi bien que le DSC-F717 si on ne peut pas stocker un nombre raisonnable de prises de vue en haute résolution. Idem pour les lecteurs MP3 de la marque. 1,5 album encodé correctement par stick, ce n'est pas très rentable.
Voici donc débarquer les Memory Stick Pro (pour « Professional », « Progressive » et « Protection »), disponibles en 256 Mo, 512 Mo et 1 Go et développés conjointement avec SanDisk. Ils sont plus rapides que leurs aînés (15 Mbps minimum, 160 Mbps max) et cette fois, ils ont prévu large : la taille limite d'adressage mémoire est de 32 Go.
L'autre astuce pour briser leur (stupide) limite de 128 Mo sur la génération actuelle de Sticks est de grouper plusieurs unités de 128 Mo sur un seul bâtonnet. Un modèle 256 Mo avec sélecteur va sortir vers mars (voir photo) et un modèle 512 Mo (4 banques de 128 Mo) est à l'étude. Évidemment, tout ça ne sera pas gratuit. Voici les prix prévisionnels américains : 150 dollars pour la version 256 Mo (128 Mox2) alors que les versions pro 256 Mo, 512 Mo et 1 Go seraient respectivement à 165 dollars, 380 dollars et 760 dollars. Les curieux peuvent aller pêcher plus d'infos sur le site www.memorystick.com.



L'union fait la force

Comment faire pour lutter contre un concurrent qui est 10 fois plus gros que vous ? Personnellement, je snipe de loin et je me casse derrière un bâtiment en gros fourbe si je rate mon coup. Mais ça ne marche pas vraiment dans la vraie vie cette technique. Surtout en business. Du coup AMD, qui prévoit que la lutte avec Intel va durer à peu près jusqu'à ce que le soleil explose, se fait des nouveaux amis. Et pas n'importe lesquels. IBM, rien de moins. En signant un accord de recherche sur les technologies de fabrication de processeurs, les 2 sociétés vont pouvoir mettre en commun leurs ressources pour développer de nouveaux procédés ou améliorer certains existants. Les interconnexions cuivre, silicon-on-insulator (SOI) et autre « low-k » dielectric insulation seront ainsi revus pour coûter moins cher tout en étant plus performants. Le but est de pouvoir faire des processeurs en 65 nm dès 2005. L'accord porte aussi sur le développement du 45 nm (0,045 micron). Les ingénieurs d'AMD et d'IBM bosseront main dans la main au « Semiconductor Research and Development Center » (SRDC) d'IBM du côté de New York dès fin janvier.

DÉBROUILLE-TOI ! ENGAGE DES CONTRATS JEUNES AVEC TES BROUZOUFS SI TU VEUX, MAIS IL NOUS FAUT UN TEST SUR TOUT LE MATOS QUI SORT DANS LE MOIS !
MÊME QUE SI TU TESTAIS TOUTES LES MISES À JOUR, GENRE GNAGNAGNA CENT DOUZE POINTS MES COUILLES, ENCORE CE SERAIT MIEUX !
CAPITO ?
...C'EST PAS HUMAIN !

Le BLEU, c'est mieux

Dire que je n'ai toujours pas craqué sur un graveur de DVD et que j'écris une news de plus sur le Blu-Ray Disc... Les choses avancent décidément plus vite que prévu sur ce nouveau média puisque les premiers graveurs ont été présentés et arriveront sur le marché au deuxième semestre. Oui oui, deuxième semestre 2003. Moi aussi ça me surprend, mais on ne va pas cracher sur des CD de 12 cm capables de stocker 50 Go d'information non ? Ca nous fait environ 27 Go par face, de quoi entreposer un paquet d'images de pingouins. Attention, on ne s'emballe pas, je parle de graveurs de salon, chers, nécessitant des disques insérés dans des cartouches.



Pour les graveurs PC fonctionnant selon le principe des DVD-R, va falloir patienter encore un peu. Sony devrait être un des premiers sur le marché et a déjà signé avec la société Nichia pour accélérer le développement de diodes à laser bleu pour le marché grand public dont la production de masse est prévue pour le printemps.

Direct X9 et ses POTES

Ça va faire quelques semaines que DirectX9 est disponible, tout comme les premiers drivers certifiés en tirer complètement parti : les Catalyst 3.0 d'ATI. Super, wesh wesh, c'est la fête. Bon, et alors, ça va plus vite, c'est plus beau, des pingouins défilent nus dans votre salon ? Eh non, rien de tout ça. Le gain de puissance est secondaire dans l'histoire, même si les Radeon 9700/9700 Pro gagnent encore un peu d'images/seconde au passage. L'intérêt, c'est que les développeurs de jeux ont enfin à leur disposition un langage de haut niveau pour programmer des effets graphiques avancés exploitant les shaders. Plus la peine de se cogner le tout en assembleur, à la main, façon oldschool Amiga qui triture ses copperlists et autres registres obscurs. Reste à patienter pour voir des titres enfin exploiter de manière intéressante les pixel et vertex shaders des dernières cartes du marché. On a l'habitude, ce ne sont pas quelques mois de plus qui vont nous décourager...

Barton a DÉJÀ des AMIS

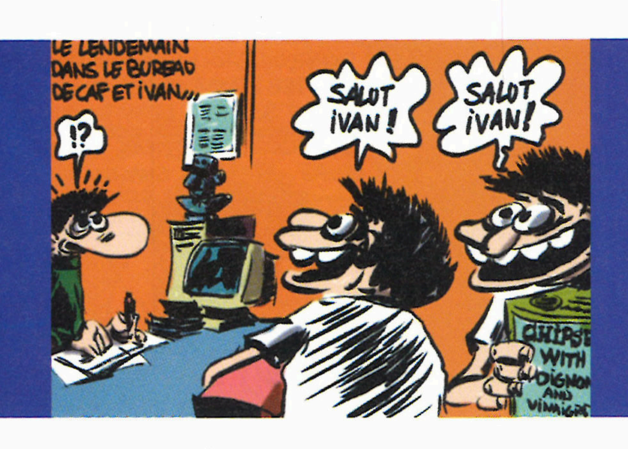
Ah, ce brave Barton... Avec sa bonne bouille, il a déjà des potes alors qu'il n'est même pas arrivé en ville. Barton, c'est un CPU qui va se faire aimer des aficionados d'AMD. Cette évolution de l'Athlon XP embarque 512 Ko de mémoire cache de second niveau (cache L2 pour faire court) et sera supporté par le nForce2. En tout cas c'est ce que laisse penser la dernière mise à jour du BIOS de la NF7 Abit, en version bêta au moment où j'écris ces lignes. Le fichier texte qui l'accompagne ne laisse pas de doute sur le sujet. J'en connais qui vont être contents. Notez que le père Barton est quand même un cachottier, on ne sait toujours pas si sa fréquence de bus sera de 400 MHz comme le laissent penser quelques rumeurs.

Grossiste en GIGAOCTETS

Dans la guerre sans pitié que se livrent les fabricants de disques durs, il y a des gagnants heureux : vous. La preuve, Maxtor pense à vos films de vacances et à la place faramineuse que ça prend sur vos PC. Pour stocker tout ça, ils sortent un modèle 250 Go en 5 400 trs/min. Un poil lent pour l'édition de vidéo, mais on les pardonne. La gamme DiamondMax16 dispose de 2 Mo de mémoire cache, est UDMA133 et affiche un temps d'accès d'environ 11 ms. Le tout devrait coûter dans les 420 euros TTC chez nous vu le prix actuel au Japon où ils sont déjà disponibles.

Dans un autre genre, Maxtor est un des premiers à montrer des prototypes de disques externes avec interface Firewire 800 (IEEE1394b), déjà disponible sur le portable Apple G4 17" (et absente du 12", il faut le préciser). Parallèlement, la gamme externe 200 Go, USB2 et Firewire (IEEE1394a) à 7 200 tours/min et 8 Mo de mémoire cache débarque dans les magasins. Leur prix tourne autour de 550 euros TTC. Évidemment, ça ne va pas arranger vos relations avec votre banquier...







KT400 BIS

Ah, les chipsets VIA, les joies des plantages et des performances bizarres. Sans parler de l'époque des contrôleurs USB capricieux à cause d'un SouthBridge conçu avec les pieds... On était content d'avoir ces cartes mère pour CPU AMD mais depuis le nForce2, rien n'oblige à acheter ces produits qui nous ont fait souffrir pendant plusieurs mois. O.K., je suis méchant. Sans parler de ceux qui pensent encore que les processeurs AMD ne sont pas « compatibles » PC ou plantent plus que les Intel. L'implication du chipset au cœur d'un PC reste plus qu'obscure pour la plupart des gens. Enfin bref, VIA va nous sortir la version KT400A de son dernier chipset. Le KT400 se voit donc « patché » avec un contrôleur mémoire remanié qui supporte officiellement la DDR à 400 MHz. De là à dire qu'ils se moquent un peu du monde, il n'y a qu'un pas. Je ne le franchis pas mais les plus malins auront remarqué que je ne teste presque pas de cartes mère KT400. Si VIA ne s'explique pas la baisse de 20 % de son chiffre d'affaires en décembre, j'ai une suggestion qui rime à leur faire : Nvidia.

CPU de luxe

Les Japonais m'étonneront toujours. Le gouvernement de l'archipel vient de lancer un programme de recherche avec les industries nippones pour développer des semi-conducteurs basés non pas sur du silicium mais sur une matière un poil plus noble. Le diamant. Carrément. Il faut dire que les propriétés physiques exceptionnelles de cette matière autoriseraient la mise au point de puces cadencées à des vitesses inavouables. Pour une simple raison : le diamant résiste à des températures atteignant 1000 °C alors que le silicium perd les pédales à 150 °C. Idem pour le voltage : avec une tolérance approchant les 200 volts (contre 20 pour le silicium), le diamant offre une base de travail exceptionnelle. Évidemment, reste un petit détail à régler : le prix. Même avec des diamants artificiels, le coût pour 4 mm ? de substrat est de plusieurs centaines de dollars contre environ rien du tout pour du silicium. Pire, les ingénieurs doivent trouver comment rajouter des impuretés à ces diamants (sacrilège !) pour facilité le passage du courant électrique. La nature même de ces impuretés reste à définir. Bref, c'est prometteur mais y en a encore pour 20 ans de recherches d'après Hideyo Okushi, un des leaders de ce projet. Son équipe compte tout de même mettre au point un laser ultraviolet de 235 nm de longueur d'onde, ridiculisant le tout nouveau laser bleu du Blu-Ray Disc (405 nm). Ces gens sont fous. Tant mieux.

PowerBook G4 12" et 17"

Que vous choisissiez 12 ou 17 pouces, vous aurez le même (excellent) clavier et du son stéréo.

« Pauvre Caf', il pète les plombs, il veut nous parler de Mac ». Je sais, vous pensez tous ça, inutile de nier. Mais quand on voit la qualité des derniers portables Apple, on est obligé de se poser une question existentielle : pourquoi pas nous ? Vous allez comprendre...

LA LEÇON, BY APPLE



D'un côté, nous avons la planche de surf en alliage d'alu la plus classe du monde : le PowerBook G4 17". Le premier portable au monde avec un écran 17 pouces. C'est certain, une fois la bête fermée, ça reste gros. Mais très fin et relativement léger (3,1 kg) vu ses capacités. L'écran au format 16/9 fait très exactement 17,1 pouces et offre une résolution de 1440x900 pixels. Vu la taille, on aurait presque voulu plus, c'est aussi ça la gourmandise.



Apple continue le développement d'application propriétaires. Ici, Safari, un nouveau navigateur Web basé sur KHTML.



Même si certains portables PC offrent des résolutions supérieures de 1600x1200, aucun ne le fait avec autant de classe.



Le modèle 17 pouces dispose aussi d'un connecteur Ethernet Gigabit. Quand je vous dis qu'il est complet...

Pommes fourrées

Mais outre un design horriblement sexy, cette bestiole intègre également de quoi travailler en flambeur. En utilisant des technologies qui ne sont même pas disponibles dans le monde PC ou alors rarement en standard. Je vous cite en vrac les plus intéressantes : réseau sans fils à la norme 802.11g (54 Mbps), compatible avec le plus classique 802.11b (11 Mbps), FireWire 800 (avec un port FireWire 400 en prime), connectivité Bluetooth intégrée, lecteur graveur de DVD/CD-RW et le top du top, la classe ultime : le clavier rétro-éclairé par fibre optique avec détecteur de l'éclairage ambiant et touches gravées au laser pour ne jamais s'effacer. Si on pouvait tomber les filles avec un ordinateur, ce PowerBook serait en rupture de stock permanente. Le reste est moins sexy pour les possesseurs de cartes vidéo hors de prix et de gros CPU que nous sommes : PowerPC 1 GHz, GeForce4 440 Go 64 Mo, 512 Mo de RAM DDR (mais le bus système ne l'exploite pas à fond) et 60 Go de disque dur. Quand même, c'est loin, voire très loin d'être ridicule... Le plus impressionnant, c'est que le modèle 12", moins puissant (PowerPC 867 MHz et GF4 420 Go) intègre tout ça aussi (O.K., sans le clavier rétro-éclairé et le SuperDrive est en option mais intégrable à la machine).

Bon, et alors ?

Maintenant, je pourrais vous parler du côté sexy de Mac OS X, du pied que prendront tous les geeks à minimiser une fenêtre Quicktime dans la barre des tâches avec la vidéo qui continue de jouer dans l'icone, etc. Mais c'est Joystick ici. Pas MacFanUser-j'aime-filer-ma-thune-à-Steve. Je vous raconte tout ça pour une simple raison : ça n'existe pas sur PC. Aucun gros portable PC n'est aussi bien conçu. Aucun petit portable n'est aussi complet. À côté de ces 2 Mac, le plus sexy des Vaio de Sony fait figure de bouse violette de vache malade. Et pourtant, juste avant, je trouvais le PictureBook de Sony ultra-désirable et la gamme SRX très complète. Donc je vous le demande : pourquoi ? Le marché PC est plus grand, rapporte plus d'argent et dispose aussi des dernières technologies. Comment une marque qui occupe moins de 5 % de parts de marché atomise-t-elle techniquement des ténors comme Sony, IBM ou Toshiba. Rions ensemble : regardez la tronche des portables Dell... Y a pas un problème là ? Steve Jobs, qui présentait ces 2 produits pendant le MacWorld 2003 de San Francisco en janvier, annonçait que bientôt 50 % des ordinateurs utilisés seraient des portables. Un jugement qui se tient quand on voit à quoi servent les PC chez la plupart des gens. En tout cas, RaHaN (Joypad), Gana et moi sommes contents que la logithèque Mac soit pauvre en jeux. Sinon cette news s'appellerait déjà « iMaculé de trois plaques »... Si le prix français est prohibitif (environ 2280 euros TTC pour le 12" et 4200 euros TTC pour le 17"), le tarif américain du 17" (environ 3300 dollars) est un appelle à la demande de crédit immédiat. Ce produit sera un succès, c'est certain. Alors messieurs les fabricants de PC, mettez-nous sur la paille. Fabriquez-nous des jouets (pardon, des outils) aussi sexy. Vous ne voudriez pas qu'on se fasse traiter de « switchers » non ?

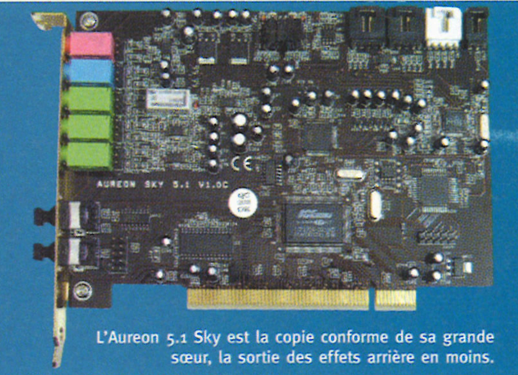


Terratec Aureon 7.1 Space

Une Envy de gros son

Seule réelle rivale de l'Audigy2, l'Aureon 7.1 Space devrait séduire les plus exigeants.

Terratec est le premier constructeur à offrir sur notre marché des cartes sonores basées sur le processeur VIA Envy24HT. L'Aureon 7.1 Space s'adresse aux amateurs éclairés et exigeants alors que l'Aureon 5.1 Sky saura séduire un public plus large. Avec de préférence une jolie carte bancaire.



L'Aureon 5.1 Sky est la copie conforme de sa grande sœur, la sortie des effets arrière en moins.

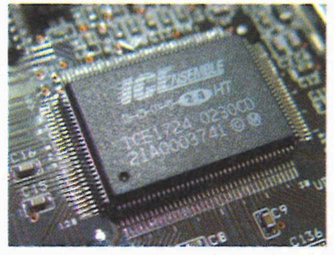


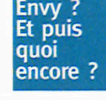


CONFIGURATION DE TEST
Pentium4 2.0A GHz
Ensemble Shuttle SS51G
512 Mo de RAM DDR PC2100
GeForce4 MX440
Disque dur WD 7 200 trs/min
120 Go UDMA100
Windows XP Pro US SP1
DirectX 8.1b
Drivers Nvidia 41.09

Évidemment, je vais surtout vous parler du modèle haut de gamme. À part la gestion du 7.1 analogique sur la Space, les 2 cartes sont identiques, ça me facilite la tâche. Le DSP au cœur de ces produits est l'Envy24HT, un dérivé plus axé home cinéma que musique, contrairement à son aîné l'Envy24 tout court. Notez que la famille comprend aussi l'Envy24PT (no comment), destiné aux cartes sonores d'entrée de gamme et à l'intégration sur carte mère.

Comment résister à l'Envy ? Si le petit DSP de C-Media utilisé sur l'Aureon 5.1 Fun fait correctement son boulot, l'Envy24HT joue dans une autre catégorie. Celle de l'Audigy2 pour être précis : 24 bits/96 KHz en lecture et enregistrement, support d'un sampling rate de 192 KHz (DVD Audio) en lecture, tout y est. Et même plus : la qualité des composants est exemplaire et le son qui sort de cette bestiole mérite des enceintes de qualité. Le rapport signal bruit est supérieur à 100 dB et les tests avec le logiciel RightMark Audio Analyzer le confirment. La qualité des drivers et la simplicité d'installation de ces 2 produits sont remarquables. Ca change de la tonne de trucs que vous refourgue Creative Labs avec ses cartes. D'un autre côté, certains trouveront peut-être justement que c'est trop « pauvre ». Cela dit, les logiciels en bundle sont intéressants : on trouve Emagic Logic Fun (séquencer), Cyberlink PowerDVD, MusicMatch Jukebox et Steinberg WaveLab Lite. Plus la tonne de sharewares et freewares, habituelle chez Terratec.

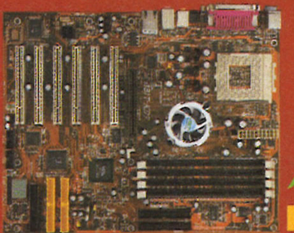

L'Envy24HT n'est pas impressionnant mais il connaît son job.



L'Envy24HT n'est pas venu tout seul. La qualité de cette carte n'est pas un hasard quand on regarde le nombre de composants utilisés. On est loin des PCB déserts des produits d'entrée de gamme. Côté connecteurs, vous serez servi : 4 sorties analogiques regroupent de quoi brancher un kit d'enceintes 6.1 ou 7.1. On trouve en prime une entrée ligne et une autre pour un micro. L'entrée optique accepte un signal numérique de 44,1/48 ou 96 KHz en entrée. La sortie optique monte jusqu'à 192 KHz. En interne on trouve 3 entrées CD-Rom (dont une numérique) et une entrée auxiliaire. L'Aureon 7.1 Space est livrée avec un câble optique. Tous les standards sonores 3D sont gérés, à part le récent EAX3 HD des Audigy2 et l'A3D2 qui est de toute façon inutilisé. Je ne vois pas grand-chose à reprocher à ces produits. Peut-être une gestion du son 3D moins complète que l'Audigy2 dans les jeux. Mais en termes de qualité sonore pure, ces cartes Terratec sont les meilleures de leur gamme. L'Audigy2 rivalise mais la série « Edge » de Philips, basées sur le DSP 16 bits Thunderbird Avenger, est battue. Évidemment, tout le monde n'a pas besoin d'une carte 24 bits disposant d'autant de fonctions. Du reste, le prix sera l'obstacle majeur de ces 2 nouvelles venues. La 7.1 Space est annoncée à environ 180 euros TTC et la 5.1 Sky à 150 euros. La concurrence avec l'Audigy2 aidant, je pense que les tarifs descendront à un niveau plus raisonnable relativement vite. Surtout que si des connecteurs optiques sont présents, il n'y a pas de FireWire, particulièrement à la mode en ce moment.

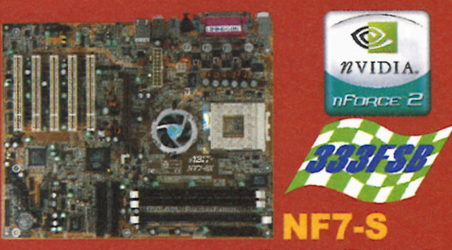
Etes-Vous Assez Rapide ?

Restez dans le jeu. Choisissez ABIT



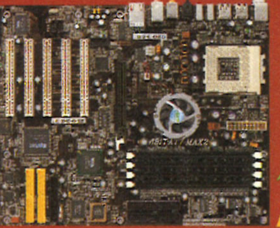

KD7/KD7-RAID

- Supporte les processeurs AMD AthlonXP/Athlon/Duron en 200/266/333 Mhz FSB
- Chipset VIA KT400 VT8235
- Supporte 4 DDR 400/333/266/200
- LAN et Audio 5.1 intégré
- AGP8X et SPDIF
- Controleur RAID sur la KD7-Raid
- Serial ATA et Gigabit LAN (Option)
- ABIT SoftMenu™



NF7-S

- Supporte les processeurs AMD AthlonXP/Athlon/Duron en 200/266/333 Mhz FSB
- nVIDIA nForce2 SPP et MCP2-T
- Supporte 3 Dual DDR 400/333/266/200
- ABIT Serillel™ ATA & AGP8X
- LAN et Audio 5.1 intégré
- nVIDIA SoundStorm Technology avec SPIDI
- USB 2.0 et Firewire
- ABIT SoftMenu™




AT7-MAX2

- Supporte les processeurs AMD AthlonXP/Athlon/Duron en 200/266/333 Mhz FSB
- Chipset KT400 VT8235
- Supporte 4 DDR 400/333/266/200
- ABIT Serillel™ ATA RAID
- LAn et Audio 5.1 intégré
- AGP 8X et SPDIF
- Supporte le MediaXP (Lecteur de cartes mémoires en option)
- 10 USB 2.0 et 3 Firewire au maximum
- ABIT SoftMenu™

OFFRES RÉSERVÉES AUX REVENDEURS

www.ABIT-France.com

DISTRIEUÉ PAR :

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com

TÉL. : 01 41 47 67 67
FAX : 01 47 94 34 70



Asus P4G8X Deluxe

PLEINE DE BONNES INTENTIONS

La position dominatrice de la RDRAM en haut de gamme sur les plates-formes Intel est remise en question avec l'arrivée du chipset Intel E7205 (nom de code « Granite Bay »). Normalement réservée aux stations de travail, Asus a décidé de sortir une carte ultra-équipée basée sur ce chipset à destination des mordus de technologies.



Ces trois puces gèrent les extensions « modernes » que l'on trouve sur la P4G8X Deluxe (Firewire, Serial ATA, Gigabit Ethernet).



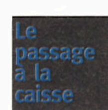
Rien ne manque à l'appel, sans parler des connecteurs supplémentaires : iLink/Firewire, entrée/sortie audio numériques coaxiales, USB et port jeu sont livrés dans la version Deluxe.

LA CONFIGURATIONS DE TEST
Intel Pentium4 2,8 GHz
ATI Radeon 9700 Pro
512 Mo de RAM DDR PC3200
Abit BE7-RAID
Asus P4T533-C avec 2x256 Mo de RDRAM PC1066
Disque dur IBM 7 200 trs/min 80 Go UDMA100
Windows XP Pro US / SP1
DirectX 9
Drivers ATI Catalyst 3.0

Avant de vous parler du E7205, faisons le tour du propriétaire. La P4G8X intègre un contrôleur Ethernet Gigabit Broadcom, un port AGP 8x, 5 ports PCI (dont un bleu capable en plus d'accueillir des extensions Asus), un chip sonore Realtek ALC650 et une puce RAID. Mais pas n'importe laquelle : une Silicon Imag Sil3112A. Ça vous fait une belle jambe de savoir ça. O.K., O.K., j'explique : c'est une puce RAID Serial-ATA, qui nécessite donc l'utilisation de disques S-ATA ou alors d'adaptateurs pour disques durs classiques. Un poil en avance à mon avis, mais comme les premiers produits S-ATA arrivent, c'est logique vu le positionnement de cette carte. Le Firewire est aussi présent grâce à une puce Texas Instruments TSB43AB22. La version Deluxe de la P4G8X intègre un connecteur pour 2 ports Firewire. Plus j'en mange et plus je trouve l'IEEE1394a pratique (voir le « Quoi de Neuf ? »). L'USB 2.0 est aussi de la partie grâce au SouthBridge de ce chipset, l'Intel ICH4, déjà croisé sur d'autres modèles (4 ports à l'arrière et 2 ports supplémentaires si on utilise le connecteur interne). Dans le genre complet, difficile de faire mieux. Et pourtant...



Tout ça, c'est de la mise en bouche. L'intérêt de la bête réside dans l'E7205 et sa gestion double canaux de la RAM DDR PC2100 (4 Go maximum). Petite précision, pour bénéficier de cette possibilité, il faut mettre en place les sticks de mémoire deux par deux. Et à chaque fois utiliser des paires identiques. Taille et type doivent correspondre. Pour éviter tout problème, utilisez la même marque partout, même si ce n'est pas obligatoire. L'avantage ? On double la bande passante, pour atteindre le même genre de performances que les solutions RDRAM. Quand je dis le même genre, c'est vraiment identique. Plutôt impressionnant pour de la « simple » DDR PC2100. Le 3DMark2001 SE et Unreal Tournament ainsi que Quake 3 offrent les mêmes résultats à quelques images par seconde d'écart, en faveur de l'une ou l'autre des cartes mère selon la résolution. Sisoft Sandra 2003 indique 3349 Mo/s de taux de transfert.
La bonne nouvelle pour les bidouilleurs, c'est que cette carte supporte un overclocking musclé grâce à un BIOS très complet. La mauvaise, c'est qu'à part les tests théoriques, ça n'est pas vraiment répercuté dans le frame rate des jeux. Dommage.



La P4G8X Deluxe est une carte ultra-complète basée sur un chipset pour workstation qui coûte cher. Et ça se sent. Le prix est élevé : environ 290 euros TTC dans les magasins les moins chers. Pour moins de 190 euros on peut avoir une excellente solution à base de i845PE qui offre des performances équivalentes « dans la vraie vie » et intègre les mêmes chips auxiliaires, sans le Firewire. Comme une carte PCI IEEE1394a générique avec 3 ports coûte 35 euros TTC, ce n'est pas dramatique. Un rapport qualité/fonctions/prix plutôt décevant donc. Les plus patients d'entre vous peuvent attendre de voir ce que va donner le Springdale. Ce chipset Desktop Intel (voir la news « Intel enfonce le clou ») devrait être bien moins cher et offrir un gain de performances plus sensible.

top HARD

En attendant de savoir combien va coûter une GeForce FX, et si elle sera digne de son tarif a priori exorbitant – on parle de 550 euros TTC – le Top Hard reste assez calme. Le chipset Intel E7205 fait son entrée chez les cartes mère, la Radeon 9500 Pro remplace avantageusement la GeForce4 Ti4200 en config 2 et la sélection d'écrans recolle à l'actualité. Du reste, les LCD ne devraient plus tarder à faire leur entrée vu la qualité des modèles récents !

Doc Caféine

La carte mère

On ne change pas des équipes qui gagnent. Le nForce2 s'installe a priori pour un moment comme la plate-forme de choix pour CPU AMD. Le i845PE reste l'idéal pour seconder les CPU Intel, sauf en haut de gamme où le E7205 s'impose. Les solutions à base de SiS ou VIA sont à l'heure actuelle largement en retrait, à part en termes de prix sur certains modèles. Mais en termes de rapport performances/fonctionnalités/stabilité/prix, ces 2 marques sont à la traîne et passent à la trappe pour le moment.

Config 1 : Leadtek K7NCR18D Pro (nForce2-ST/socket A), environ 130 euros TTC

Config 2 : Abit NF7-S (nForce2-ST/Socket A), environ 165 euros ou Abit BE7 (Intel i845PE/Socket 478), environ 140 euros TTC

Config 3 : Asus A7N8X Deluxe (nForce2-ST/socket A), environ 185 euros/ Asus P4G8X Deluxe (Intel E7205/Socket 478), environ 290 euros TTC

Le processeur

Les prix sont assez stables dans toutes les configs, quelques euros en moins seulement dans les meilleurs cas. En haut de gamme, c'est toujours trop cher, avec 520 euros en moyenne pour le P4 2,8 GHz et 850 euros pour le 3,06 GHz. Idem chez AMD où la différence de prix entre les Athlon XP 2400+ et les 2600+/2700+ et 2800+ est encore trop grande pour justifier leur achat. Le 2800+ vaut quand même la bagatelle de 610 euros...

Config 1 : AMD Athlon XP 2000+ (1,667 GHz), environ 100 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 2200+ (1,8 GHz), environ 185 euros TTC, ou Intel P4 2,0A GHz, environ 210 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz), environ 220 euros TTC, ou Intel P4 2,53 GHz, environ 310 euros TTC

La RAM

Vu les configurations recommandées, je passe toutes les configurations en PC2700 (DDR333). Et comme je suis un pousse au crime, je vous force la main avec 512 Mo. Je rappelle que j'indique des prix pour 2x256 Mo, avec des barrettes de qualité ! Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout.

Config 1, 2 et 3 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC2700, environ 200 euros TTC

La carte vidéo

Si la GF4 Ti4200 reste intéressante en config 1, ATI règne maintenant en maître sur les configs 2 et 3, plus musclées. Les tarifs des 9500 Pro sont raisonnables et le gain de puissance par rapport à ce que propose Nvidia est sans comparaison. Il faut une GeForce4 Ti4600 à environ 320 euros TTC minimum pour rivaliser avec le produit d'ATI. Le calcul est vite fait... En haut de gamme, les Radeon 9700 et 9700 Pro n'ont même pas de concurrence. La 9700 offre le meilleur rapport puissance/prix du moment.

Config 1 : GeForce4 Ti4200 64 Mo, environ 190 euros TTC

Config 2 : ATI Radeon 9500 Pro 128 Mo, environ 260 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon 9700 128 Mo, environ 370 euros TTC ou ATI Radeon 9700 Pro 128 Mo, environ 440 euros TTC

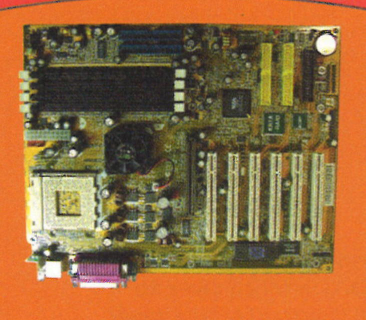
Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en 3 mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions. D'ici quelques mois, les premiers LCD vraiment adaptés au jeu devraient rentrer dans le Top Hard.

Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 265 euros TTC ou Iiyama HM703UT (Vision Master 413), environ 320 euros TTC

Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 400 euros TTC ou Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 430 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 470 euros TTC

Config 3 : 22 pouces Iiyama HA202DT (Vision Master 512), environ 800 euros TTC

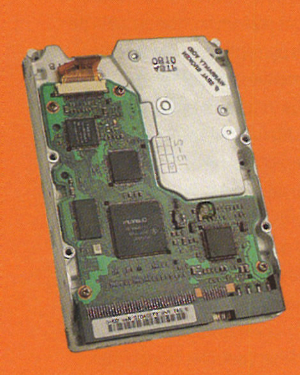


Le lecteur de DVD/CD-Rom

Bon, allez, il est temps. Je passe les 3 configurations avec un lecteur de DVD. On va bien finir par avoir des jeux sur ce support dès leur sortie non ? Marre des séances de changement de galettes quand on sait que la solution existe, surtout vu les prix actuels des lecteurs !

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE Lite-On LTD-163 (16X/48X), environ 55 euros TTC





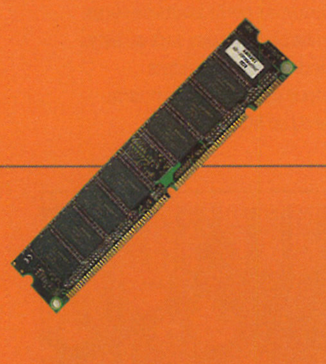
Le disque dur

À part un changement de marque qui commence à se faire sentir, la transition IBM–Hitachi ne change rien à la qualité des 2 dernières gammes de disques créées à l'origine par IBM. Les 120GXP et 180GXP restent à l'honneur, Hitachi continue de fournir les logiciels de protection et de réduction de bruit, tout va bien. La gamme Western Digital est très proche de celle d'Hitachi, mais ne dispose pas de logiciel de réduction de bruit (lors des accès disques). En revanche, les gourmands pourront se lâcher sur les 200 Go de WD (environ 450 euros TTC) qui n'ont pas d'équivalents.

Config 1 : IBM/Hitachi 120GXP 40 Go (7 200 trs/min), environ 95 euros TTC

Config 2 : IBM/Hitachi 120GXP 80 Go (7 200 trs/min), environ 130 euros TTC

Config 3 : IBM/Hitachi 180GXP 120 Go ou Western Digital WD1200JB 120 Go (7 200 trs/min), environ 200 euros TTC



Le modem

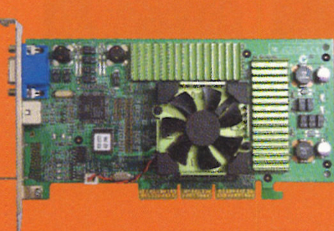
Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 2 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 3 : Modem externe 56K, environ 70 euros TTC

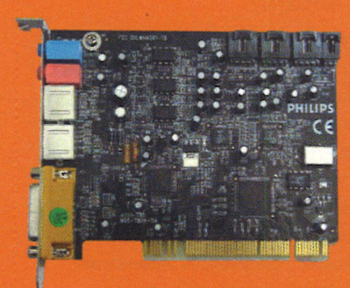




La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN-party du week-end. Un réseau avec un Hub ou Switch et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix. Bonne nouvelle, de plus en plus de cartes mère intègrent directement une prise réseau.

- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D, environ 70 euros TTC
- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 20 euros TTC



La carte son

Les cartes Philips sont enfin référencées dans un paquet de magasins. Ça reste mes préférées pour ce qui est de la qualité du son. Vu les progrès des derniers drivers, je continue de les proposer en priorité sur les configs 1 et 2. À noter que l'offre Terratec est de plus en plus intéressante pour ceux qui n'ont pas l'utilité du FireWire des Audigy de Creative Labs. En haut de gamme, la DMX 6Fire 24/96 est même un excellent choix pour les musiciens.

Config 1 : Philips Seismic Edge, environ 50 euros TTC/SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 40 euros TTC

Config 2 : Philips Acoustic Edge, environ 85 euros TTC/SoundBlaster Audigy Player, environ 80 euros TTC

Config 3 : SoundBlaster Audigy2, environ 140 euros TTC/TerraTec DMX 6fire 24/96, environ 250 euros TTC









DES NOUVELLES DE SHADOWBANE, UN P'TIT COUP DE SPEARHEAD, LE RETOUR DE NEVERWINTER NIGHTS, L'ARRIVÉE IMMINENTE DE MYST ONLINE, SANS COMPTER LA BÊTA-VERSION SUR NOTUM WARS POUR ANARCHY ONLINE : BIENVENUE DANS L'ACTUALITÉ TRÉPIDANTE DU MULTIJOUEUR.

Net News

iansolo@joystick.fr et arctor@joystick.fr

PLUS JAMAIS SEULS

Cela pourrait être le prénom d'un grizzli, d'un ministre de la Biélorussie ou tout simplement une maladie de peau, mais non, Uru, c'est tout simplement Myst Online. « Uru est un monde ancien, né autour de l'idée d'un rassemblement d'individus. Ce terme est notamment à l'origine de la définition première du mot Cité », nous raconte Rand Miller. Oui forcément, alors tout de suite ça calme et du même coup, on a moins envie de se moquer. « Imaginez-vous en train d'explorer des paysages luxuriants, d'anciennes cités désertes, des forêts mystérieuses, de curieux marécages... Et ce n'est qu'un début... Avec Uru, vous vivrez pleinement votre voyage avec vos amis, votre famille... » Voilà qui nous en dit long. Techniquement, il y a quelques défis annoncés comme une communication vocale en temps réel pour la centaine de milliers de joueurs prévue. Côté scénario, aucune idée de ce qui va bien pouvoir se passer car les frères Miller restent vagues en parlant de « mini-jeux et d'énigmes à résoudre ». Voilà, on aurait pu avoir un sourire narquois pendant des heures si les quelques screenshots de leur page Web n'étaient pas si alléchants, en présentant un monde de la qualité de celui de Morrowind, voire même mieux. La technologie est en développement depuis 5 longues années et ce n'est pas pour dans si longtemps, puisque le développeur annonce fin 2003 comme date de sortie. Un bêta-test est aussi prévu. Pour s'inscrire : http://uru.ubi.com







MAFIA ONLINE

Les Sims Online cartonnent aux US puisqu'ils sont déjà 6e dans le top gogol. Un ponte d'EA affirme même que les « joueurs ont créé un monde au-delà de nos espérances les plus folles. » Cela signifie peut-être que les premiers toiletteurs pour chiens sont apparus dans le monde, ou peut-être des gay tea dance. Mais ils ne comptent pas s'arrêter là. Par exemple, bientôt on pourra créer des groupes de musique avec des Sims jouant de divers instruments. Tout ça pour quoi ? Pour gagner de la thune pardi ! Autre bouleversement annoncé, les casinos. Ah j'imagine déjà un Sim, au nom italien, traîner le soir venu les cadavres des joueurs ayant triché dans son tripot, et les emmener dans le désert pour les tronçonner. Après cela, il jettera leurs petits bouts de corps sanguinolents emballés dans des sacs au beau milieu du Rio Grande... mais je m'égare.
En revanche, on nous apprend qu'on pourra jouer à la roulette ou au black jack.



Le million, le million !

Le CPL a franchi la barre du million de dollars pour ses cadeaux lors des tournois de ligue. En 1997, nous rappelle Avault (dont le fondateur, Angel Munoz, est aussi celui du CPL) la ligue de joueurs professionnels lâchait à peine quelques milliers de billets verts pour les vainqueurs. Enfin en billets... pas tout à fait : principalement en matériel grâce à ses sponsors dont l'un vient de lui offrir plein de Pentium hors de prix. Pour 2003, on annonce une montagne de récompenses encore plus grosses.

Pas vrai 2003

Les quelques fans d'Unreal 2003 (au dernier recensement, ils étaient 3 et habitaient tous dans un même immeuble de la région parisienne) seront contents de connaître à l'avance le détail du gros patch pour leur jeu favori. Ça se passe là : www.unreality.dk/news/news_small.asp?Number=5445



De pied ferme

Ubi Soft semble penser que Shadowbane, son MMORPG très attendu, est techniquement capable d'être enfin commercialisé. Ils visent donc la date du 25 mars pour lancer officiellement le jeu de Wolfpack Studios.
Pour l'instant, le site officiel de Shadowbane.com a été relooké histoire de fêter la nouvelle année. Inutile de le dire, nous attendons de voir ce que donne un soft où le joueur détient un contrôle approfondi sur le fonctionnement des villes et le cours de l'histoire. Oui, nous attendons cela avec la plus grande impatience, comme Ubi, j'imagine.

Somalie US tour



Novalogic vient de donner la date du 25 mars pour la publication de Black Hawk Dawn, leur jeu de tir à la foire. Mais la meilleure nouvelle c'est certainement qu'une démo multijoueur et solo sera dispo début février.

Transfert, planitrons

Avec l'ouverture des 3 serveurs européens d'EverQuest (Venril Sathir en Angleterre, Sebilis en France et Kael Drakkal en Allemagne, nous dit-on), et pour lancer le jeu ici, Sony Online Entertainment et Ubi Soft offrent le transfert gratos des personnages avec tout leur bardas. Pour une durée limitée, vos personnages favoris pourront débarquer dans ces nouvelles zones, plus frontalières, histoire de les peupler le plus vite possible. Attention, cette offre est limitée aux 1 000 premiers joueurs. Les inscriptions sont ouvertes dès maintenant jusqu'à la fin du mois sur la page suivante : https://store.station.sony.com/eq_local_cmoves/french

Quelques règles cependant : le transfert de personnages ne s'applique que vers les serveurs européens suivants : Kael Drakkal, Venril Sathir and Sebilis.

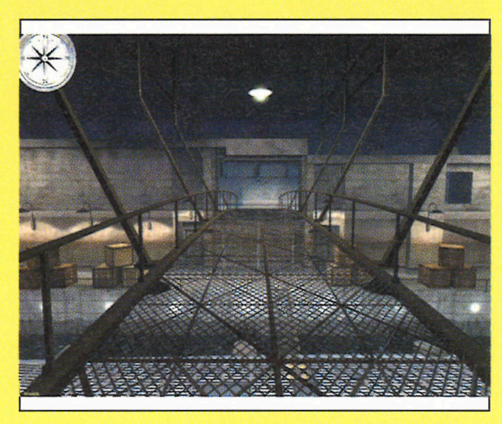
- Tous les personnages du serveur que vous avez sélectionnés seront déplacés vers Kael Drakkal, Venril Sathir ou Sebilis (au choix).
- Les personnages transférés garderont leurs objets et leur argent.
- Les transferts de personnages depuis le serveur Legends ne sont pas autorisés.
- Ce service n'est accessible qu'aux joueurs payant effectivement leur abonnement. Les joueurs en période gratuite ne peuvent pas en profiter.



LE MODE SOLO QUE PROPOSAIT MEDAL OF HONOR ÉTAIT UN RÉGAL, MAIS LES JEUX VIDÉO SONT UNE DENRÉE HAUTEMENT PÉRISSABLE : LA SORTIE DE RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN ET BATTLEFIELD 1942 LUI A FAIT PRENDRE UN GROS COUP DE VIEUX. L'ADD-ON EN FORMATION EST-IL LA CURE DE JOUVENCE QUE NOUS ATTENDIONS ?



Oui monsieur, moi je snipe au bazooka.



Medal of Honor En formation

Genre : Shoot à la première personne
Éditeur : Electronic Arts – Développeur : Electronic Arts – Sortie prévue : Disponible

MONSIEUR POMME DE TERRE

Le mois dernier nous testions En Formation, premier add-on officiel pour Medal of Honor. La campagne est certes d'excellente qualité, mais qu'est-ce qu'elle est courte. On lui fait son affaire en 4 heures en mode Normal. Nous comptions donc fermement sur le mode multijoueur pour rattraper le coup. Le mode Tug of War (« Guerre Totale » en français) nous semblait particulièrement alléchant puisqu'il nous était présenté comme directement inspiré de BattleField 1942. Nous l'avons donc essayé et... c'est un joli foutage de gueule. En gros, la « nouveauté », c'est qu'on peut faire sauter le point où les ennemis réapparaissent quand ils sont morts (la « base de respawn ») pour gagner la partie. Sur les 4 nouvelles cartes « Tug of War » quelques-unes sont un peu plus évoluées. Mais je ne vous explique pas comment on est loin de Return to Castle Wolfenstein. Franchement, ils auraient pu faire un effort, je ne sais pas moi, ne serait-ce qu'en rendant possible de jouer des médecins.

Mode Tug of War : posez une bombe dans la zone de respawn du camp adverse. Pour ne pas perdre, l'ennemi a alors 20 secondes pour la désamorcer.



ET QUOI D'AUTRE ? Bon, si ça n'est pas du côté de leur fameux mode Tug of War qu'il faut chercher, qu'est-ce qu'il y a d'autre d'intéressant ? Mmm... Huit nouvelles cartes de deathmatch ? Voici une adresse où vous trouverez gratuitement un bon paquet de nouvelles cartes, solo et multi... et gratuites elles : www.mohaamapguides.com et si vous ne parlez pas anglais, c'est ici que ça se passe : http://membres.lycos.fr/mohjack/download.htm. Alors ? À part ça ? Eh bien En Formation ajoute aussi quelques options qui manquaient, par exemple la possibilité de voter pour éjecter un joueur relou ou pour changer de map. Il y a aussi les nouvelles armes, mais elles sont sans grand intérêt il faut l'avouer, mis à part les grenades fumigènes. Alors j'abandonne. Décidément, cet add-on est loin de nous offrir de quoi relancer l'intérêt du jeu en multijoueur. Avec Return to Castle Wolfenstein et BattleField 1942 en face, il en aurait fallu beaucoup plus... d'autant que pour chacun de ces 2 jeux, des add-on sont également en préparation et ne vont pas tarder à tomber.



« Je t'avais bien dit de pas traiter les parents du mago. »

ON SE DEMANDAIT TOUS SI, SIX BONS MOIS APRÈS SA SORTIE, NEVERWINTER NIGHTS RÉUSSIRAIT À TENIR SES PROMESSES EN RÉSEAU. IL SEMBLERAIT BIEN QUE OUI, TOUT DU MOINS D'UN POINT DE VUE TECHNIQUE. EN FAIT, TOUT CE QUE L'ON PEUT REPROCHER À NW C'EST L'INÉVITABLE COMPORTEMENT IDIOT DE CERTAINS JOUEURS LORS DES PARTIES ONLINE.

Neverwinter Nights

BOB ARCTOR

premiers émois

Comme on pouvait s'y attendre, certains des scénarii se transforment en Quake-like à coup de fireball, plutôt qu'en séance exploratoire et narrative. Heureusement, dans le client intégré, on trouve les serveurs subdivisés en types de jeux (baston, scénario par exemple) qui permettent de trier le bon grain de l'ivraie parmi les joueurs les plus matures. Mais il n'y a aucun véritable moyen d'empêcher ces problèmes. La meilleure manière d'éviter ces désagréments est de rejoindre toujours le même groupe et de jouer dans des serveurs privés. Quelques rares teams francophones se rencontrent régulièrement sur des lieux fermés. À vous de montrer patte blanche.

Jouer avec un maître de jeu est ce qui peut vous arriver de mieux. Privilégiez donc les jeux où un MJ sera présent et attentif. Généralement, il distribuera des points d'expérience pour récompenser de bonnes idées, autorisera de nombreuses choses autrement impossibles dans une aventure ultra-scriptée, et s'occupera lui-même des gros lourds. À cette condition, on pourra enfin rejouer comme au bon vieux temps des paravents et des dés. Neverwinter supporte allègrement les pings élevés (jusqu'à 500), mais dans tous les cas, utilisez au maximum les filtres de la page de liste des serveurs pour trier ce qui vous intéresse ou non.



Charlotte, mon araignée adoptive. C'est dingue ce qu'ils peuvent vous refourguer à la DDASS locale.



LES MODULES

Neverwinter Nights a connu un énorme succès. Pour s'en convaincre, il suffit de voir le nombre de ses modules qui, en quelques mois, se comptent déjà par plusieurs centaines. Si parmi le millier de scénarii existant on trouve les habituelles grosses daubes, beaucoup sont passionnants à explorer seul ou à plusieurs. Voici quelques aventures sympathiques piochées parmi la montagne disponible.



Les nouveaux tileset mélangent nouvelles et anciennes textures.

MODULE RAVENLOFT

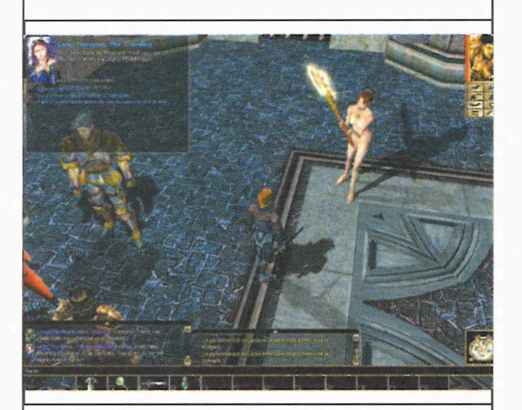
Sorti il y a plus de 15 ans, Ravenloft était un gros module pour AD&D. Un passionné que ce scénario a visiblement marqué a décidé d'en faire un remake pour Neverwinter Nights. Le module est aussi intéressant pour les personnages solitaires que pour toute une bande de joueurs aux niveaux situés entre 6 à 10. Un autre de ses avantages est qu'il est très travaillé au niveau des scripts et que par conséquent il ne requiert pas de maître de jeu pour être terminé. Ce dernier peut donc consacrer tout son temps libre à travailler l'ambiance ou à dormir. Il se trouve au : http://home.earthlink.net/~cdchrome/index.htm

POOL OF RADIANCE

Encore une séquence nostalgie, mais cette fois-ci avec Pool of Radiance, basé sur le vieux jeu de SSI, lui-même basé sur un module de TSR. Voilà donc un remake très complet qui fait partie des plus grosses aventures pour Neverwinter Nights. On y trouve quelques originalités comme une visite de la ville accompagnée d'un guide dès que l'on débarque du navire. http://members.optusnet.com.au/chrisfowler/ (si le download échoue, essayez donc ici : http://nwn.stratics.com/content/databases/nwncontent/view/view_content.php?id=85)

WITCH WAKE

Witch Wake est la meilleure solution pour se lancer dans les modules que ce soit en tant que joueur ou en tant que maître. La raison principale est que la programmation du scénario est parfaite puisque c'est un add-on officiel (et gratos). Dès les premières minutes du jeu, on comprend qu'on a affaire à des gars qui connaissent la syntaxe des scripts sur le bout des ongles. L'intérêt en tant que joueur est qu'il pourra poursuivre la quête à travers une multitude de scénarii à suite (il y en a deux pour le moment). Quant au maître, il pourra s'initier à son art grâce à l'abondante documentation sur la campagne. http://nwn.bioware.com/downloads/module_witchwakedmguide1.html



L'interface du maître de jeu, très efficace mais confuse sans aides extérieures.

UTILITAIRES

Les utilitaires destinés à NWN sont innombrables. On peut trouver à peu près tout ce qui existe sur cette page : www.sorcerers.net/Games/NWN/index_editors.htm

CAMERA HACK

Le Neverwinter Camera Hack apporte une amélioration à NW demandée par la plupart des joueurs : la caméra libre. Pour l'immersion, la vue isométrique à la sauce Diablo est un tue l'amour. Ce petit soft permet de régler tous les settings de la vue (sur les trois axes et le niveau de zoom) dans tous les modes en solo ou en multijoueur. Résultat : c'est bien plus sympa dans les intérieurs. Pour les extérieurs, il existe un hack rajoutant (enfin) le ciel. Attention, ce fichier totalement non-officiel (sinon ça s'appellerait un patch), modifie le fichier .exe du jeu. De ce fait, les correctifs ultérieurs ne fonctionneront plus si celui-ci est activé. Pour l'enlever, relancer le soft et choisir les « settings bioware » avant de relancer le jeu.
http://nwvault.ign.com/Files/hakpacks/data/1028560389795.shtml
L'utilitaire pour faire apparaître les cieux se trouve au http://nwvault.ign.com/Files/hakpacks/data/1035860101188.shtml

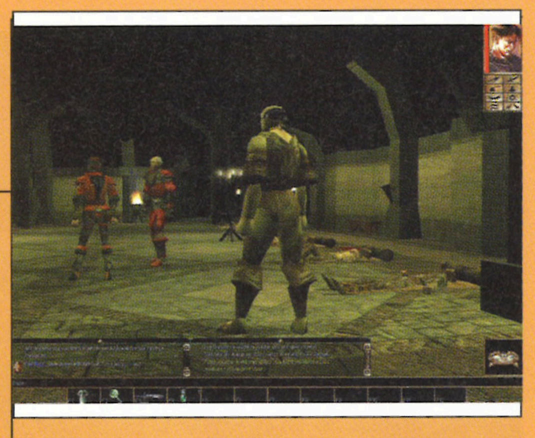
RÈGLES STRICTES

Le Hardcore Ruleset est un outil à la disposition des DM souhaitant limiter certaines libertés de joueurs afin de rendre leurs modules encore plus passionnants. Il se trouve ici : http://nwn.darkemud.com/~darke/HC/ . Il modifie en profondeur toutes les règles du jeu pour les rendre plus logiques ou plus proches des jeux de rôle papier.
Par exemple, il change les coûts de résurrection des personnages, introduit les hémorragies si les points de vie des joueurs sont réduits à zéro, limite le nombre de fois où l'on peut se reposer, autorise les règles de faim et d'appétit, détaille les règles pour trouver des portes ou des objets cachés, modifie la façon de lancer des sorts, les familiers, et introduit un tracker pour repérer les player-killers. Il offre aussi quelques options marrantes telles que rendre persistants les cadavres de monstres et ajoute en plus des dizaines de fonctionnalités.









Revisiter la campagne solo en réseau avec un MJ peut même lui donner un certain intérêt.

AIDE POUR LE MJ Le DM helper est un nouvel outil pour celui qui maîtrise des parties. Il rajoute des fonctionnalités à l'outil du maître l'aidant à faire jouer des modules et à s'occuper d'une meute de joueurs en transhumance. Utilisé sur un joueur, il permet d'afficher ses attributs et ses objets instantanément, il autorise aussi à changer son alignement ou à montrer à tous les joueurs une carte de la zone. Il permet aussi à l'incarnation du MJ de suivre le personnage automatiquement ou, au contraire, de le forcer à la suivre. Il permet aussi d'éjecter très rapidement un joueur de la partie. Il agit sur les NPC de la même manière ainsi que sur les objets. Utilisé dans l'air, il permet de modifier la météo, de reloader le module, de changer l'heure ou le jour, ou et détruire un objet proche. Il se trouve au http://nwnbuilder.tripod.com/index.htm

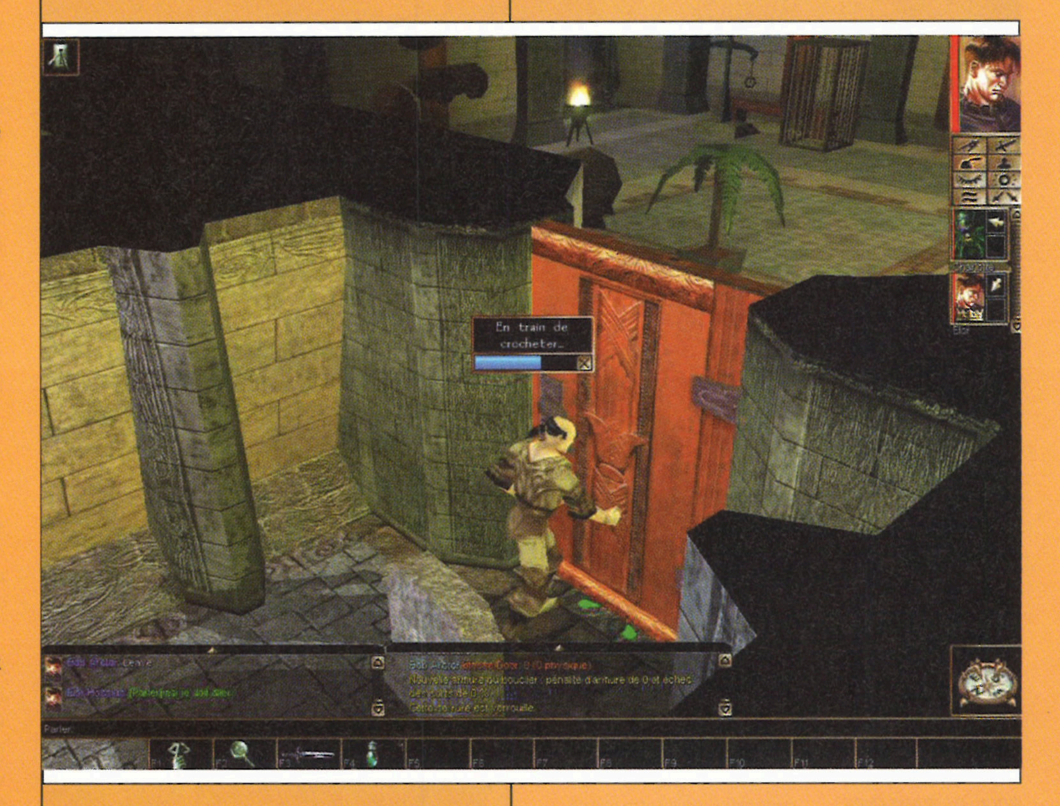
SKINS De nouvelles skins pour les personnages afin de vous déguiser en minotaure, ou en rat-garou (mon rêve de toujours) mais aussi en de multiples autres choses bien ridicules. C'est ici : http://nwn.bioware.com/downloads/textures.html

S'INSTRUIRE EN LIGNE

www.Neverwinternights.com : Oui oui, pour une fois, la meilleure des pages consacrées à un jeu est en fait le Web officiel conçu par ses développeurs. Ici on trouvera toutes les news, forums, liens, pour le hit de Bioware. En plus de tout cela, on découvrira chaque jour de nouveaux modules avec des screenshots et une montagne de toolsets ou autres à télécharger. Pour résumer, quelque chose de très pro, pour changer.

L'autre site presque officiel, lancé par IGN, est la page du http://nwvault.ign.com/index2.shtml. On y trouve un contenu updaté régulièrement, des articles de fond et des choses moins officielles que sur le site de Bioware en download (pack hacks and co). Les messages board sont aussi très actifs, tout spécialement dans le domaine du MJ et l'utilisation du toolset.

Pour les heureux anglophones, certaines pages proposent des rendez-vous à l'intention des personnes sérieuses désirant jouer « Role play ». Il faut donc prévoir le coup à l'avance, s'inscrire et respecter les horaires ricains, donc abandonner toute vie sociale si ce n'est déjà fait. La page de www.Neverwinterconnections.com/ propose de nombreuses fiches de parties remises à jour en permanence. Sur celles-ci on trouve le nombre de joueurs requis, l'heure du rendez-vous, la durée estimée (ha ha !), les niveaux des persos, le type de joueurs demandé, et l'inclusion ou non au sein d'une campagne qui regroupera plusieurs modules. Mieux encore, on découvrira une énumération des règles inhérentes à ce module.



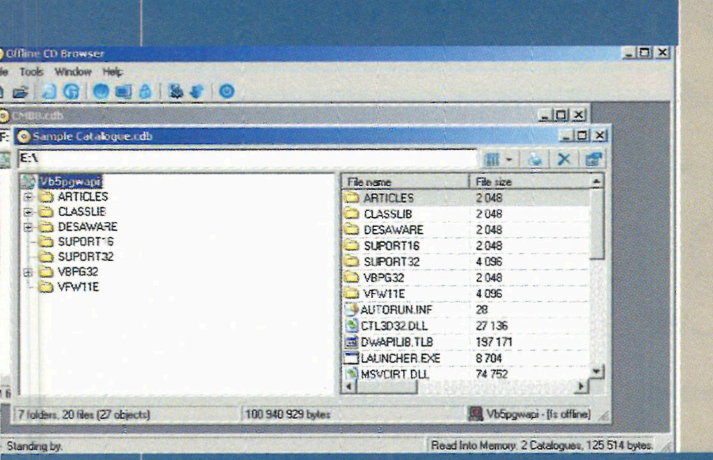
Le voleur, toujours utile pour crocheter et se ramasser l'intégralité des pièges en pleine face.

Impossible ici de détailler la façon dont on crée un module. En Angleterre et aux US, il y a même des livres qui ont été édités sur le sujet. La meilleure méthode est par l'image et il existe de multiples sites Web contenant des tutoriaux pour y arriver facilement (tout spécialement pour les scripts de dialogues). On les trouve, ces aides, recensées sur cette page : http://nwvault.ign.com/modules/tutorials/. Ceux qui ont une ligne à haut débit pourront même y downloader des vidéos encore plus explicatives sur tels ou tels sujets.

L'un des sites français de référence est celui de NW-Fr. Ses updates sont fréquentes, ses forums très fréquentés, et il contient de multiples liens et tutoriaux dans la langue de Michel Houellebecq. Il recense aussi une trentaine de modules en français pour ceux qui ont choisi allemand ou espagnol à l'école.
www.hellfire.firstream.net/
Il a aussi une jolie collection de scripts français au www.hellfire.firstream.net/index.php?txt=scripts_aff

Des Utilitaires à la Mode

par Bob Arctor



Dans ces mois légèrement creux en actualité vidéoludique, on en profite pour faire le tour des sharewares et freewares qu'on dégotés les membres de notre illustre rédaction. Il y en a pour tous les goûts, même si ce cher Bob Arctor confirme son penchant pour le fourbe et l'inutile. Il suffit de jeter un œil sur sa sélection pour comprendre son degré de parano. Quel grand fou ce Bob.

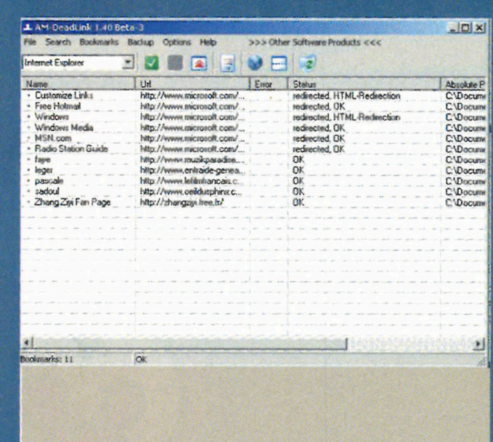


Offline CD Browser

Les catalogueurs de CD-Rom, ça existe depuis la création de la terre, ce qui remonte, sauf erreur, à un peu plus de 5 000 ans. Seulement, la plupart se coltinent toujours les mêmes tares génétiques. Et plus ils sont payants, plus ils sont cons. Ainsi le dernier en date (qui a une interface faisant penser au tableau de bord de l'Enterprise, en plus complexe), ne permet même pas l'utilisation des wildcards dans les recherches de fichier. Après un banc d'essai super-compliqué de plus de 123 de ces softs, et qui a duré plus d'une dizaine de minutes, le meilleur semble être Offline CD Browser que l'on trouve ici :
http://hem.spray.se/anders.peterson/

Am deadlink

Pour les dinosaures qui utilisent encore des bookmarks, au lieu de se la jouer modernes et de s'adonner aux joies des « groupes » utilisés par des browsers comme Netcaptor, il faut un outil capable de faire le ménage efficacement.



Comme souvent, le meilleur soft, le plus rapide, le plus simple, est un freeware : Am Deadlink. Avec lui on checke une pleine plâtrée d'url pour vérifier leur validité et le cas échéant leur indisponibilité. De plus, le soft indiquera les links qui redirigent vers un autre site. Pour être totalement efficace, Am intègre un browser web en cas de doute sur l'un des liens.
http://aignes.com/products.htm

Stealther

Tiens, un soft pour se rendre anonyme sur le Net. Quelle blague. Et dire qu'il y a encore des pauvres gars croyant que ça peut marcher. Toutefois, il faut reconnaître que Stealther aura le mérite de brouiller les pistes au cas où comme dans mon cas, les services secrets de 1 257 pays différents vous recherchent. Plus prosaïquement, il est aussi très utile pour éviter que l'on récupère des infos commerciales sur vous. Son fonctionnement est assez complet puisqu'il permet à chaque link de passer par toute une chaîne de proxys différents rendant un éventuel traçage cauchemardesque. Il bloque aussi les cookies d'un seul clic, mais son meilleur atout est qu'il se configure une fois pour toutes, sans avoir besoin de retourner dans les options Internet. Il permet aussi de retourner instantanément en mode Visible pour retrouver une vitesse de connexion normale.
www.photono-software.de/Stealther/main.php3?language=eng&reseller=

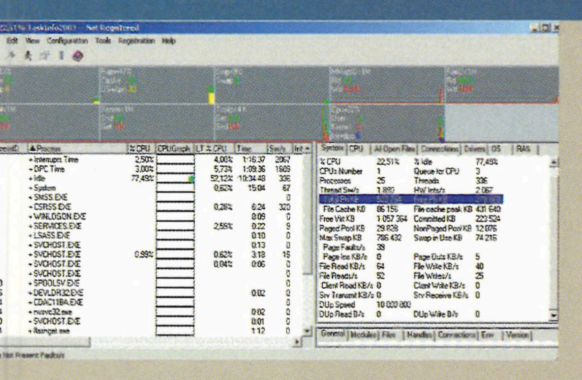
Safesex

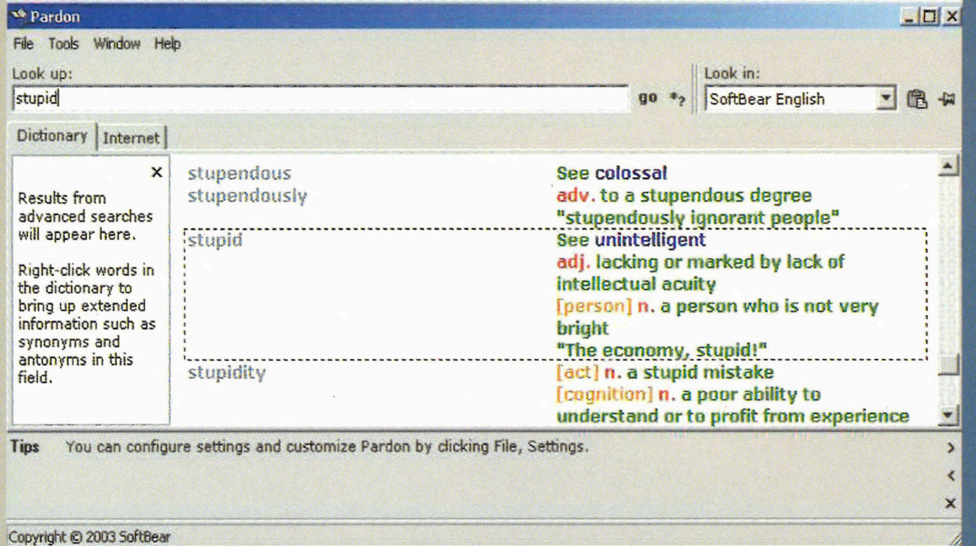
Toujours pour les James Bond 0093 en herbe : Safesex. Sous ce nom totalement débile, se cache un petit bloc-notes au contenu mieux encrypté que les dossiers du Pentagone, époque guerre froide. Sa seule utilisation courante est le stockage de mots de passe ou des

textes qui seront protégés par un seul password. Le soft est disponible à chaque instant à l'écran et reste en place après riboute. Il se referme après un temps défini à l'avance. Dernier avantage, c'est surtout pour ça qu'on vous en parle, il a été conçu par les génialissimes auteurs de Winamp, l'équipe de Nullsoft.
www.nullsoft.com/free/safesex/

Taskinfo 2003 5.0

TaskInfo 2003 est la Rolls des analyseurs de tâches de fond. D'ailleurs, un simple coup d'œil à l'écran une fois lancé suffit pour nous en convaincre : des tas de chiffres, des jauges, des graphes, fourmillent dans tous les recoins. J'aimerais pouvoir vous dire que j'utilise ce soft tous les jours, qu'il m'est super-utile pour gagner plein de thunes ou qu'il aidera à ramener la paix dans le monde mais la tâche est trop compliquée : j'y renonce. En revanche, la sœur d'un ami d'un ami d'un ami, qui connaît un programmeur, a affirmé qu'il était vraiment top. Donc, puisque c'est un proche, aucune raison de ne pas lui faire confiance.
www.iarsn.com/taskinfo/tskinf50.exe





Pardon 2.0

Pour ceux qui parlent anglais et qui recherchent des définitions de mots, (sans toutefois vouloir surfer sur les dicos gratos du Net toutes les 2 lignes), Pardon (quel nom étrange) offre une consultation immédiate et à vitesse lumière d'un lexique contenant 200 000 entrées. Celui-ci regroupe des noms communs, des noms propres, des expressions, des synonymes et antonymes. Bien sûr, le tout est en hypertexte pour des recherches efficaces. Un clic droit sur un terme permettra une recherche encore plus précise avec les différentes déclinaisons, les verbes dérivés et tout et tout.
En plus de cela, il contient une option pour lancer des recherches sur l'Encyclopædia Britannica ou même sur Google.com grâce à son browser intégré. Ce petit bijou du freeware se trouve ici :
www.softbear.no/

Klipfolio 2.0

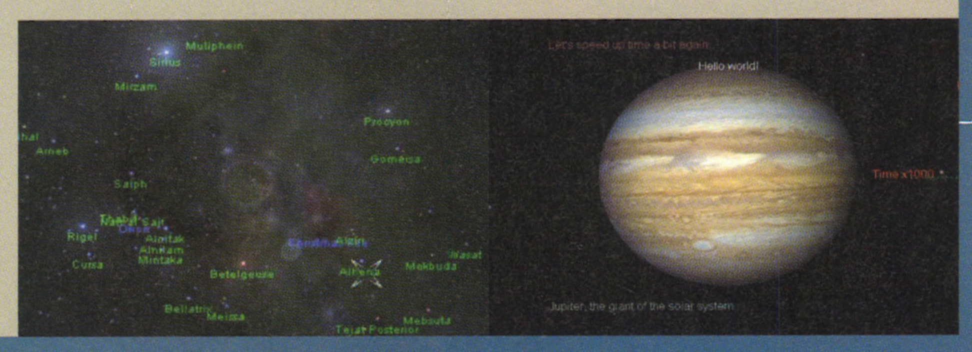
Tiens, ce soft, je l'avais remarqué la même semaine que Samurize et bizarrement je l'ai désinstallé. Aujourd'hui, avec cette nouvelle version, je m'en mords les doigts. Klipfolio est un prompteur de news, avec une jolie interface, mais qui a réussi à être exempt de toute fonctionnalité inutile. Le principe est simple : on choisit des « klip » aux fonctions diverses (collecter des titres de news sur le Web, afficher une météo ou autres fioritures) et ils viennent se coller sur l'écran comme des Post-it que l'on arrange à notre guise. Bien sûr, leur mise à jour est automatique, ce qui permet de surveiller tout ce qui se passe sur un site sans avoir besoin de s'y rendre. On peut aussi régler des alarmes se déclenchant dès que des mots précis y font leur apparition. Il existe déjà des centaines de ces Klips, c'est dire si c'est trop powaa.
www.klipfarm.com/farm.php

Startup Control Panel 2.7

« Ah tiens, pourtant je pensais avoir viré Messenger. » Eh bien oui mais en fait, non : il revient régulièrement, comme les menstrues, à chaque lancement d'Outlook. Et tenez, pareil pour ce shareware débile qui me réclame 30 dollars avec une fenêtre grosse comme le cou d'Ackboo, obstruant la moitié de l'écran à chaque démarrage. Avec Startup, fini les ennuis : on le glisse au milieu des panneaux de contrôle, et il nous aidera à nous débarrasser de la demi-douzaine de threads inutiles qui tournent, silencieusement, en tâche de fond, tout prêts à nous pourrir le système et la RAM. SCP est non seulement gratos mais aussi très complet : il s'attaque à toutes les tâches lancées du dossier startup (pour chacun des users), mais aussi de la base de registre, ou de DLL cachées. Bref, voilà de quoi débusquer les choses les plus inutiles sans avoir à bidouiller Windows.
www.mlin.net/StartupCPL.shtml

Ultimate Boot Disk

Ah je sais que vous les regrettez ces belles années où l'on enfournait dans le lecteur 3" des disquettes double face/double densité pour faire démarrer la machine sous Dos. Ben en fait, elles peuvent encore servir ces disquettes de boot. Et d'ailleurs, l'ultime, la meilleure jamais conçue, de l'avis des spécialistes en la matière (dont font partie 2 prix Nobel d'ostréiculture) est l'ultimate boot disk que vous trouverez ici : *www.startdisk.com/*. Cela dépanne lorsqu'il faut flasher le bios, installer Windows, scanner les disques durs, extraire les .cab des CD de Crosoft ou, plus bêtement, trouver un fichier perdu au fin fond du système. C'est même en plusieurs langues pour ceux qui n'ont pas eu le droit à une éducation décente à l'école publique.



Top Utilitaires de la rédac

Et voilà, il fallait bien qu'on y passe un jour, au top des Utilitaires. Donc à chaque édition de cette rubrique, on vous présentera un best of de nos softs favoris qui viendront immanquablement s'ajouter à la pile de bordel qui a élu domicile sur votre disque dur.

Ce mois-ci, Arctor, Caféine, Gana, Pomme de Terre et Ackboo vous dévoilent leurs secrets intimes.

Lecteurs vidéo :

- Zoom Player 3.0 Beta 4
- WMP 9
- BSP Player

Lecteurs audio :

- WinAMP 2.81
- WMP 9
- Sonique

Mailreaders :

- Outlook 2002
- The Bat

Newsreaders :

- Gravity
- Xnews
- Free Agent

Pagers Internet :

- ICQ 2002a
- Trillian
- MSN 4.7x

Anti-lourds :

- SpamNet 1.0 Beta 7d
- Ad-aware 5.38
- MailWasher 2.0.19

Downloaders

- FlashGet 1.40

Explorateurs de fichiers :

- Total commander
- PowerDesk 5.0

Browsers Internet :

- Crazy Browser
- Netcaptor
- Avant Browser

Clients FTP :

- Smart Ftp
- FlashFXP

Browsers d'image :

- ACDsee
- Infranview

Tweakers :

- Startup Control Panel 2.7
- Customizer XP 1.8.5

Programmes qui existent mais qui ne devraient pas :

- Spyware Scanner (moins bien que Ad Aware, mais payant)
- Netscape (toujours plus loin dans l'inutile)

Avant Browser

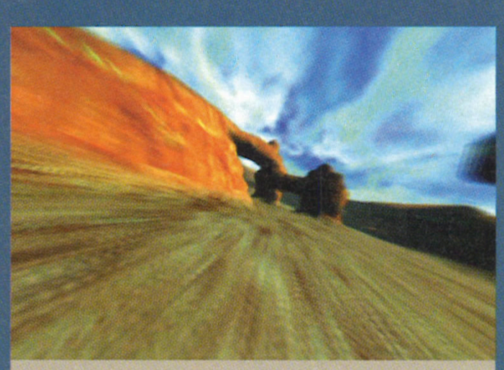
Dans 300 ou 400 ans, on commencera peut-être à comprendre l'avancée technologique prodigieuse que nous a fait prendre d'un coup les browsers Internet multi-pages tels que Netcaptor (payant) ou Crazy Browser, son clone gratuit. Mais aujourd'hui, ceux-ci voient enfin arriver un concurrent sérieux : Avant Browser.
L'un de ses principaux atouts est qu'il permet aux malchanceux n'ayant pas de souris à 5 boutons de pouvoir accéder quand même aux fonctions « next » ou « back » sans avoir à toucher le clavier ou à bouger la souris. L'history des pages web consultées est parfait, il est skinnable et il possède de nombreuses options d'anonymat pour effacer les traces de notre passage sur des pages web bien honteuses telles que le site des amis de Gilbert Bécaud.

Inutilitaires

Quoi de plus inutile qu'un screensaver à l'époque ou les moniteurs vidéo savent se débrouiller tout seuls ? D'ailleurs, je ne connais pas une seule personne (non fonctionnaire) qui utilise encore l'un de ces trucs vains. Mon périple pour voir ce qui se faisait dans ce domaine a ressemblé à une véritable descente aux enfers : bon Dieu, j'en ai vu des daubes, comme des trucs se lançant en 320x240 (sous XP !!) et tournant à 10 FPS, ou des screenburners avec des bordures fixes, bien fluorescentes, histoire d'être sûr de niquer notre 21'' à une plaque. En voilà toutefois certains qui sont assez rigolos, mais payatoires. Le Earth 3D space tour (www.fpsoftlab.com/download.htm) donnerait presque envie de mettre la main au porte-monnaie, tout comme le Fire Magic, particulièrement impressionnant, (et qui fera un malheur dans les communautés de pyromanes). Mais pour finir, en voilà un gratos, à la fois beau, simple et classique : *www.inition.co.uk/inition/downloads_ambient-flocksaver.htm*

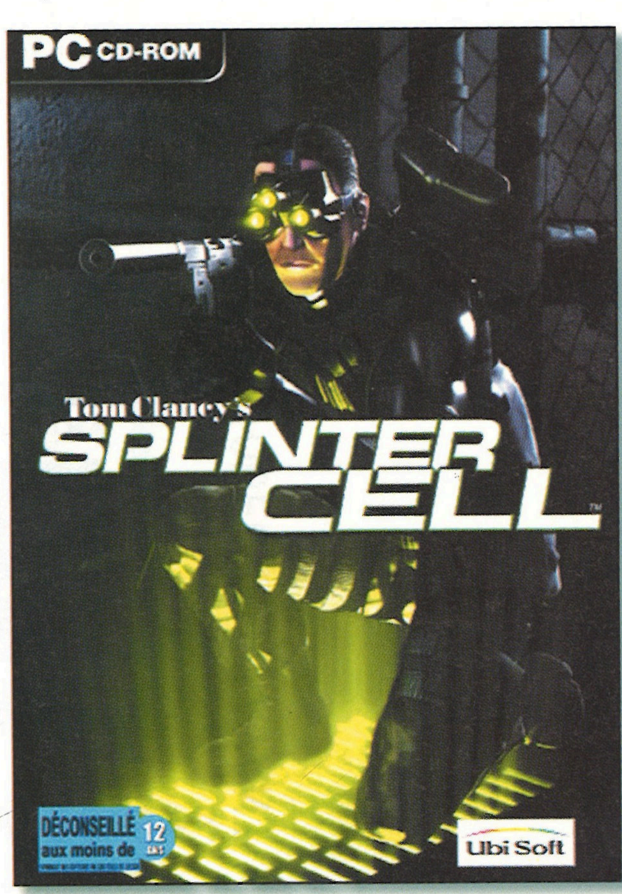
Star Strider

Et pour finir la rubrique en beauté, voilà un soft qui passionnera les astronomes en herbe, tout autant que les autres. Star Strider est un planétarium 3D mais représentant une portion de l'espace dans laquelle on peut évoluer comme dans un vaisseau spatial (qui se pilote même au joystick). Au programme, une visite du système solaire et une randonnée bien au-delà de ses limites, jusqu'aux abords d'Andromède. On y voit une myriade d'effets graphiques et, contrairement aux autres softs du genre, les différentes galaxies tout comme les nébuleuses, s'affichent dans l'espace profond. Pour les nostalgiques des vieux films en relief, on peut même utiliser toute une palette d'effets pour projeter cette représentation de l'univers en stéréoscopie. *www.starstrider.com*



Offre d'Abonnement

1 an de joystick + le jeu



POUR VOUS 81 €

au lieu de ~~114,89 €~~*



+ DE 29% DE RÉDUCTION, SOIT 33,89 € D'ÉCONOMIE









BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 n^os) et je recevrai en plus le jeu SPLINTER CELL™ pour **81 €** seulement au lieu de ~~114,89 €~~*, soit **33,89 €** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Carte bancaire ☐ Chèque bancaire ou postal

n° : ____ ____ ____ ____

Date d'expiration : __ __

Signature obligatoire :

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : _____

Ville : ....

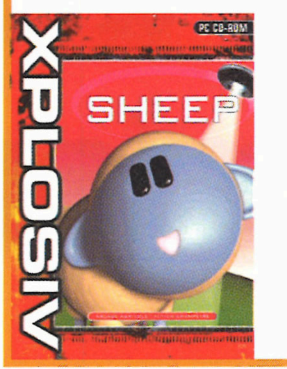
Date de naissance : __ __ 19 __

e-mail : ....

ST482

* Vous pouvez acquérir séparément les 11 n^os de Joystick au prix unitaire de 5,90 € et le jeu Splinter Cell™ au prix unitaire de 49,99 € (+ 2 € de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 31 août 2003, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la reception du premier numéro de votre abonnement.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social.
Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

SHEEP




Collection : Xplosiv de SG Diffusion
Prix : 5,99 € - Configuration : Pentium II 300 (64 Mo)
Note : 80 % dans Joystick N°121

Bon, là, malgré les apparences, c'est pas loin d'être l'affaire du siècle : 6 balles d'euros, 40 balles de francs pour un p'tit jeu délirant bien addictif. À la façon de Lemmings, vous aurez à guider un troupeau de montons crétins à travers mille dangers et obstacles : moissonneuses-batteuses, lance-flammes, piste d'atterrissage... C'est en 2D, c'est tout mignon, plein d'animations rigolotes et de cinématiques crétines. Par contre, me souffle Ackboo, c'est pas un jeu pour gamins, il paraît que c'est super-dur.

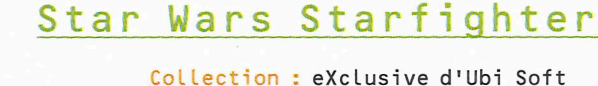
AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Silent Hunter II

Collection : eXclusive d'Ubi Soft
Prix : 15 € - Configuration : Pentium III 500 + carte 3D Note : 85 % dans Joystick N°132

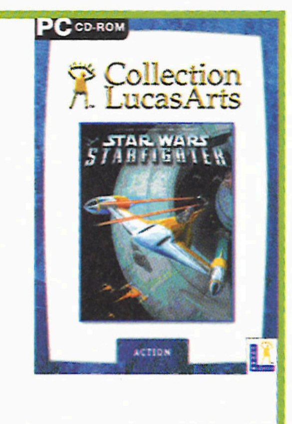
« Das Boot », vous connaissez ? Vous y voilà : Silent Hunter II est un simulateur de sous-marin allemand de la Deuxième Guerre mondiale. C'est un vrai simulateur, très technique, qui vous forcera à maîtriser à la perfection la gestion de vos moteurs diesel et électrique, le maniement des sonars, ainsi que la programmation et le minutage de vos torpilles. À réserver aux passionnés, donc. Notez que si le jeu est en 3D pour certaines vues, la résolution est néanmoins limitée au 800x600.



Star Wars Starfighter

Collection : eXclusive d'Ubi Soft
Prix : 15 € - Configuration : Pentium III 500 + Carte 3D
Note : 65 % dans Joystick N°135

Je ne vous le cache pas, Starfighter est le point faible de la sélection de ce mois-ci. Ce shoot est à réserver aux plus jeunes ou aux envies subites de bourrinage intensif. Conversion de la PlayStation 2, il ne propose guère plus que du joli dégommage massif de vaisseaux et tourelles ennemis, dans l'espace ou à la surface de planètes exotiques. Ce n'est pas l'intrigue, servie par de chouettes cinématiques, qui va vous fatiguer, mais plutôt le gameplay. À la longue, en effet, le jeu est répétitif, surtout si vous êtes obligé de recommencer 15 fois une mission que vous n'arrivez pas à passer, esprit console oblige.



LA RUBRIQUE BUDGET VOUS EST SPÉCIALEMENT DÉDIÉE, OUI, À VOUS, LES PAUVRES. NOUS Y GUETTONS LES RÉÉDITIONS À PETITS PRIX DES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE PASSÉE. PARCE QU'APRÈS TOUT, POURQUOI PAYER 50 EUROS CE QUI SERA VENDU 15 EUROS 6 OU 8 MOIS PLUS TARD ?



La bataille d'Angleterre

Collection : Xplosiv deSG Diffusion
Prix : 7,99 € - Configuration : Pentium III 600, 96 Mo Ram, Carte 3D Note : 81 % dans Joystick N°123

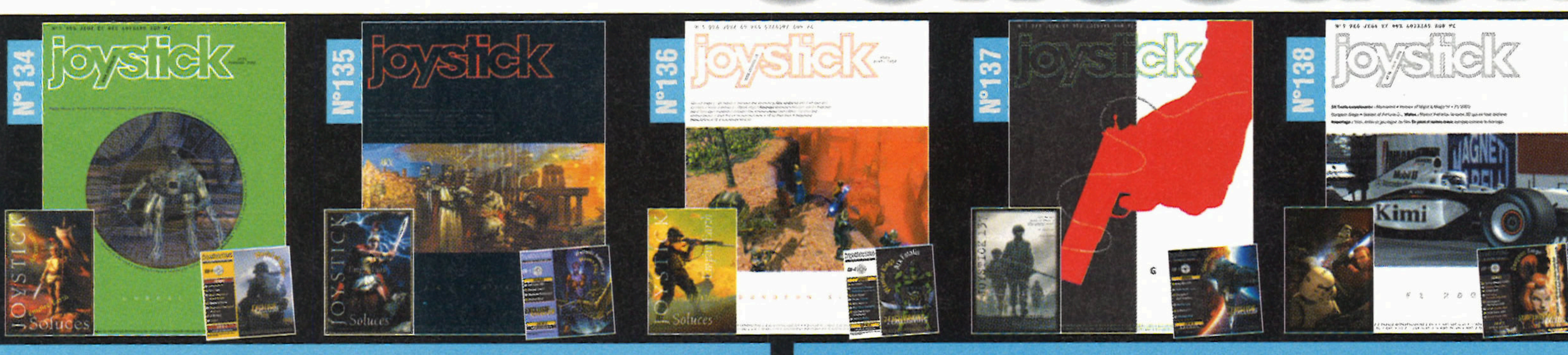
Les connaisseurs frémiront en apprenant que ce simulateur de vol reprend le moteur graphique de Mig Alley. Mais qu'ils se rassurent : si les terrains ne semblent effectivement pas très beaux, les appareils sont eux très correctement rendus et surtout, le jeu affiche une quantité d'avions à l'écran impressionnante sans ralentir. Ajoutez à cela des modèles de vol très bien ficelés et une vraie campagne dynamique, vous obtiendrez un très bon jeu pour les passionnés de combats aériens low-tech.

BUDGET



Upgradez votre collection

Commandez les reliures !



134 Tests : Medal of Honor, Steel Beasts, Disciples : Sacred Lands, EverQuest : The Shadows of Ludin, Tropico : Paradise Island, Car Tycoon, Sid Meier's Sim Golf
Sur le CD : Comanche 4, Fairy Tale, Mech Warrior 4 : Black Knight, Medal of Honor, Operation Flashpoint, S.W.I.N.E, Trainz
Soluce de jeu : Empire Earth **Aide de jeu :** Arcanum

135 Tests : Capitalism II, Dark Age of Camelot, Command and Conquer Renegade, Star Wars Starfighter, Salt Lake 2002, Hundred Swords, Black & White
Sur le CD : Salt Lake 2002, Serious Sam 2, Warlords Battlecry 2, Worms Blast
Aide de jeu : Empire Earth

136 Tests : Jedi Knight II : Outcast, Civilization III, Warrior Kings, Commanche 4, Nascar Racing 2002 Season, Tiger Woods PGA Tour 2002
Sur le CD : Warrior Kings, Arx Fatalis, Dark Planet, Dragon Throne, StarTrek Bridge Commander, Moto Racer 3, Star Wars Starfighter
Aide de jeu : Empire Earth

137 Tests : Tony Hawk's Pro Skater 3, Freedom Force, Ultima Online : Lord Blackthorn's Revenge, Ghost Recon : Desert Siege, Worms Blast, Les Sims en vacances
Sur le CD : Army Men RTS, Starmageddon, Team Factor, Disciples II, Mobile Force
Aide de jeu : Medal of Honor, Débarquement Allié

138 Tests : Morrowind, Heroes of Might and Magic IV, Soldier of Fortune, Double Helix, Dungeon Siege, Blood Omen II, Coupe du Monde Fifa 2002
Sur le CD : Cycling Manager 2, Dungeon Siege, F1 2002, Fifa Coupe du Monde 2002, Jedi Knight II : Jedi Outcast, Stealth Combat
Aide de jeu : Jedi Knight II : Jedi Outcast

139 Tests : Grand Theft Auto III, Geoff Crammond's Grand Prix 4, Team Factor, 4x4 Evolution 2, Star Wars Clone Campaigns, Age of Wonders II, Cycling Manager 2
Sur le CD : Neocron, Soldier of Fortune 2, Sudden Strike 2, Tony Hawk's Pro Skater 3, New World Order, Kart 2002, The I of the Dragon
Aide de jeu : Grand Theft Auto III

140 Tests : Warcraft III, Medieval Total War, Opération Flashpoint : Resistance, Industry Giant 2, Conflict : Desert Storm, Alien vs Predator 2 : Primal Hunt,
Sur le CD : Stronghold Crusader, Opération Flashpoint, Moto GP, Italian Job, Celtic Kings
Aide de jeu : Warcraft III

141 Tests : Mafia, Hitman 2, Arx Fatalis, Stronghold Crusader, X-Plane 6, Battlefield 1942, LFP Manager 2003, Sudden Strike 2,Beach Life,Virtual Skipper 2
Sur le CD : NHL 2003, Bandits : Phoenix Rising, Virtual Skipper 2, Haegemonia, Iron Storm, The Gladiators
Soluces de jeu : Warcraft III (suite)

142 Tests : No One Lives Forever 2, Unreal Tournament 2003, Fifa 2003, Combat Mission 2, World War II Online, Les Sims entre chiens et chats
Sur le CD : Hitman 2, Fifa 2003, Conflict Desert Storm, Project Nomads, Robin Hood
Soluces de jeu : Warcraft III (suite et fin)

143 Tests : Age of Mythology, Need for Speed : Poursuite Infernale 2, Combat Flight Simulator 3, The Gladiators, Le Seigneur des Anneaux, Tiger Woods : PGA Tour 2003
Sur le CD : Medal of Honor : en Formation, Platoon, No One Lives Forever 2, Unreal Tournament 2003, Need for Speed : Poursuite Infernale 2
Soluces de jeu : Hitman 2, Arx Fatalis



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❑ **Je commande le(s) numéro(s)**

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 5,9 € le numéro (frais de port gratuits), soit un total de ....€

104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123
124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143

❑ **Je commande les hors-série (frais de port gratuits)**

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de ....€

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de ....€

HS DVD-ROM 16 + 1 jeu complet (Speed Buster)
À 7,5 € le numéro, soit un total de ....€

HS DVD-ROM 17 + 1 jeu complet (War Zone 2100)
À 7,5 € le numéro, soit un total de ....€

RANGEZ VOS MAGAZINES

❑ **Je commande** .... **reliure(s) à 10 € l'unité soit un total de** ....€

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ....€

Nom .... **Prénom** ....

Adresse ....

Code Postal └─┴─┴─┴─┴─┘ **Ville** ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT

ET POKE ET PEEK

Remarquez, février 1993, c'est pas si mal comme période : l'Amiga, le ST, tout ça, c'est déjà fini pratiquement, le PC a gagné, même si tout le monde ne le réalise pas encore à l'époque. Y a bien encore le Mac qui croit à sa chance, mais… oui, c'est vrai, il y en a qui y croient encore. D'un autre côté, février 1993, c'est la préhistoire : y a même pas encore de disquette fournie avec le magazine. D'ailleurs ça commence comme ça, ce numéro-là : le rédac chef qui explique que oui, bon, d'accord, Joystick avait toujours dit qu'il ne mettrait JAMAIS de disquette avec le mag, mais euh… « On s'était trompé. C'est " sachet-dégustation de soupe poireaux-pomme de terre déshydraté " qu'on voulait dire, " pas disquette ". Forcément ça ressemble, alors on a confondu ». Ouais, c'était déjà des marrants à l'époque. Même qu'ils annoncent l'arrivée d'une disquette dans le numéro suivant, avec en plus une méga-surprise. En fait, la méga-surprise, c'est une disquette. Ouais, ça fait deux disquettes. Ouais, vraiment des marrants à l'époque, c'était.



Ils sont marrants, eux, avec leur rubrique nostalgie, là... Moi je lisais pas Joystick en 1993. Ce n'est que vers 1995-96 que je suis devenu accro. Attendez, c'est déjà pas mal, 1996 : pensez que j'achetais Joystick tous les mois alors que j'avais même pas d'ordinateur pour jouer chez moi. Oui, un Macintosh, c'est bien ça.

À l'époque, Mic Dax faisait le courrier des lecteurs et il était cruel. Vous vous rappelez le coup de la fausse pub avec l'album Panono ? (voir rubrique du mois dernier). Il y a au moins un lecteur qui y a cru et qui demande où il peut trouver le fameux album. Le pauvre, je crois qu'il cherche encore : « Finalement pour des raisons un peu spéciales, cet album (…) n'est pas disponible en kiosque, mais, ça va te paraître curieux, dans les boulangeries (…). Si ton boulanger ne l'a pas, c'est qu'il ne fait pas partie (du bon réseau de distribution), il faudra aller en voir un autre. »

Tiens, un truc qui m'a fait rire aussi : c'est Moulinex qui faisait la rubrique Matos, avec dissection d'un PC en direct et dissertation sur le BIOS, la Ram et les bus ISA ou EISA. Dire que ce garçon a fini rédac chef de Joystick, ça va intéresser le Docteur Caféine. Au chapitre des anciens, on trouve dans la rubrique Console News les signatures de Trazom et TSR : le premier est toujours parmi nous puisqu'il est rédac chef de Joypad et le second était encore récemment rédac chef de PlayStation 2 Magazine avant de prendre ses nouvelles fonctions de rédac chef de Zurban, sous le ridicule pseudonyme de Jean-François Morisse.
Mais revenons à nos moutons, les jeux. En février 1993, le gars Seb revient de Las Vegas où se tenait le CES (l'ancêtre de notre Salon de l'E3). Il a vu là-bas des trucs trop biens : Rebel Assault, le shoot de Lucas Arts qui m'a fait acheter un lecteur CD-Rom externe pour mon Mac LC ; vache de vache, Prince of Persia 2 ! (déjà à l'époque, c'était « Sortie sur PC : avril ; sur MAC : plus tard » ; je m'en fous, il était vachement plus beau sur Mac) ; Hou là, Iron Helix : qu'est-ce que c'était lent et chiant ce jeu…
Côté preview, voilà que je tombe sur Space Hulk qui m'a fait piquer des sueurs froides et des crises de rage tellement je le trouvais dur. Mais bon, le gros morceau, c'est les tests, hein ? Voyons voir… Pfff, je rêve, y a Calor qui a rien compris à RoboSports. Il était super à plusieurs ce jeu de tactique au tour par tour où on programmait des robots de combat. Calor, elle râle parce que les ennemis n'apparaissent que lorsqu'on les scanne ou qu'on les voit. Ben oui, c'est le brouillard de guerre ! Et tout ce qu'elle trouve à écrire, c'est « Je me demande encore l'intérêt d'un jeu où les ennemis sont invisibles ». Argh. Waouw, le test de Dune II sur PC : le nombre d'heures que j'ai pu passer chez les copains sur ce jeu… Pour finir, un truc marrant, dans une pub de l'agence française de lutte contre le Sida : parmi les djeunz qui disent oui au préservatif, on reconnaît Jean-Paul Rouvre, des Robins des Bois. Vous voyez, eux aussi c'était déjà des marrants à l'époque.

IVAN LE FOU



Dune 2



Le second en partant de la droite, c'est Jean-Paul Rouvre, des Robins des Bois, et il dit « Oui » aux préservatifs dans une pub de l'agence française de lutte contre le Sida.